

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Año I - Número 7 - 975 ptas - 5'86 €

Novedades de lujo

RE Code: Veronica
V-Rally 2
Marvel vs Capcom 2

Especial E3

¡¡Avalancha de juegazos para Dreamcast!!

Guías y trucos

Tomb Raider IV
ChuChu Rocket!

Demo Jugable SILVER ¡Sumérgete en un mundo de magia y fantasía!

SILVER
Una aventura de leyenda

DREAMON VOLUMEN 10: INCLUYE 4 DEMOS Y UNA GUÍA INTERACTIVA PARA NAVEGAR POR DREAMARENA

SILVER • TONY HAWK'S SKATEBOARDING • DEAD OR ALIVE 2 • WACKY RACES

8 424094 810048 00007



La feria de Dreamcast

Este número de la revista está marcado por el E3 de Los Ángeles, la feria más importante del sector, que acaba de confirmar el magnífico momento de nuestra consola. Que seamos nosotros los que lo decimos puede sonarle mal a más de uno, pero lo único que hacemos es recoger una opinión que está cada vez más extendida. Dreamcast se está abriendo hueco en un panorama que parecía que iba a ser monopolio de PlayStation 2, y lo está haciendo de una manera sólo al alcance de los mejores: ofreciendo un catálogo de juegos con una calidad asombrosa. No tenéis más que echarle un vistazo al reportaje sobre la feria que os hemos preparado para comprender que, si hablamos de consolas de nueva generación, Dreamcast es ahora el gran referente.



OPPONENTS
ARE EVERYWHERE
SEGANET
LECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
id
sa
GEN
JOE
THE GAMER'S
ISP
SEGANET

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Francisco Javier Mariscal y Oscar Lera
Colaboradores: Elicio Dómbriz y Rubén Horcajada
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI
Depósito Legal: M-41509-1999



Hobby Press es una empresa
de **Grupo Axel Springer**



Sumario

Número 7 - Julio 2000





Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 10

Presented by


©Sega Europe,Ltd. 1999,2000

Demos Jugables:

▶ Silver



El comienzo del juego que revoluciona la forma de vivir una leyenda. Debes llegar al campamento rebelde y descubrir qué se oculta en la cueva oscura. ¡Y no te olvides de que la versión final va a estar doblada!

▶ Tony Hawk´s Skateboarding



El primer escenario, para recorrerlo libremente con tu flamante tabla de skate. Prueba a conseguir 5.000 puntos, romper todas las cajas, coger las letras S-K-A-T-E y encontrar la cinta de video oculta. ¡Ánimo, que tú puedes!

Guía Interactiva:

▶ Dreamarena Tour



Un recorrido interactivo por los servicios que ofrece el portal de Internet exclusivo para todos los usuarios de Dreamcast. Enviar y recibir un E-mail, comprar tu juego favorito, o ver un truco. Ya no tendrá secretos para ti.

Vídeos:

▶ Wacky Races
▶ Dead or Alive 2

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**

ChuChu Rocket! ¡es gratis!

Sega regala el juego a todos los usuarios de Dreamcast

«ChuChu Rocket!» sigue haciendo historia. No sólo es el primer título al que se pueden jugar partidas on-line desde una consola, sino que ahora Sega nos ha sorprendido con una magnífica sorpresa: ¡es completamente gratis!

Esta fabulosa iniciativa tiene una doble vertiente: por un lado, todos los que se compran una Dreamcast a partir de ahora se llevan también a casa el juego por el mismo precio recomendado de 39.990 ptas. Además, los usuarios que ya tengan la consola pueden solicitar su copia gratuita del juego a través de Dreamarena. Basta con rellenar un formulario para recibirlo en casa.

Por otra parte, Sega también pondrá en marcha el "ChuChu Rocket! Challenge", una competición on-line a nivel europeo que se celebrará a lo largo de los meses de Julio, Agosto y Septiembre para determinar quién es el mejor jugador de todo el continente.

La promoción se enmarca dentro de la voluntad de Sega de potenciar al máximo las funciones on-line de su consola. Por eso se ha creado también Dreamarena Ltd., una compañía cuya función será desarrollar las actividades del portal de exclusivo de Dreamcast.

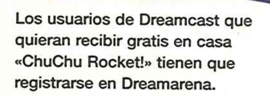
Actualmente hay más de 250.000 usuarios registrados en Dreamarena, y Sega espera doblar esa cifra para el primer aniversario del lanzamiento de la máquina, el próximo mes de octubre. La aparición de otros títulos on-line, como «Black & White» o «Quake III Arena», unida a una inversión de 10 millones de euros (unos 1.700 millones de pesetas) en marketing, son las apuestas de Sega para conseguir la experiencia de juego más innovadora.










Los usuarios de Dreamcast que quieran recibir gratis en casa «ChuChu Rocket!» tienen que registrarse en Dreamarena.

SEGA SE DESMADRÓ EN EL E3

La compañía organizó un "fiestorro" de aúpa en Los Ángeles

Viajar al E3 siempre es sinónimo de palizones de trabajo durante los tres días que dura la feria. Las compañías lo saben, y por eso preparan alguna fiesta para que la gente se libere del estrés durante una noche... o la mañana del día siguiente para algunos.

Estas fotos pertenecen al "fiestorro" que de Sega este año, que incluyó la actuación en directo del grupo "Filter" y contó con la animada presencia de varias go-go´s, que le subieron la temperatura a más de uno.





rumor

¿Está programando Eidos un nuevo capítulo de **«TOMB RAIDER»**? Los rumores circulan a toda velocidad por Internet, y hablan sin parar de la quinta entrega del juego, que podría estar disponible a finales del año que viene. Los más osados se atreven incluso a adelantar que el nombre del juego será **«TOMB RAIDER: THE MOVIE»**, porque seguirá el argumento de la película que se estrenará proximamente y tendrá como protagonista principal a Angelina Jolie en el papel de Lara.

BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

SEGA

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.



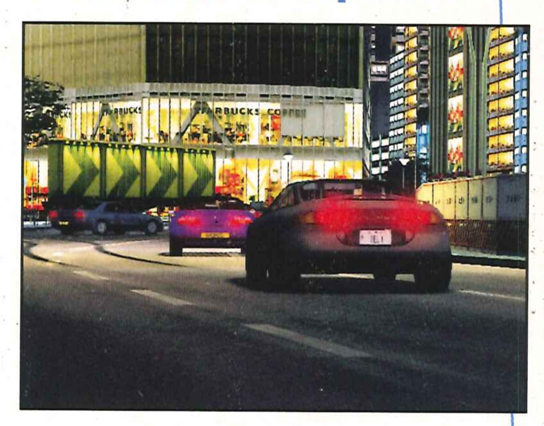
MSR se retrasa

La nueva fecha de lanzamiento es Septiembre

Entre todas las buenas noticias como nos depara Sega cada mes se nos ha colado hoy un pequeño disgusto: la salida de «MSR» ha sufrido un retraso hasta el próximo mes de septiembre.

Al menos, todo ha sido por una buena causa. Pese a que el juego está ya casi a punto, como se pudo comprobar en el E3, Sega siempre ha mantenido que prefiere que Bizarre se tome todo el tiempo que quiera para ultimar su desarrollo, con tal de que el resultado tenga la mayor calidad posible.

Además, la compañía piensa que tras el verano su lanzamiento tendrá mucho más impacto que en estas calurosas fechas.





Acuerdo entre Sega y Motorola

Sonic viaja a tu teléfono móvil

Gracias a este acuerdo, Sega producirá unos juegos que podremos bajarnos de Internet para verlos en un teléfono móvil o cualquier otro aparato digital portátil que incorpore un nuevo hardware llamado J2ME, que ha sido desarrollado por Motorola y Sun Microsystems.

Las dos compañías tienen previsto que el proyecto esté comience a dar sus frutos a lo largo del año que viene, y Sega ya ha confirmado que programará un juego de Sonic, otro de golf y también un puzzle.

LA GALAXIA se revoluciona

Se anuncian dos nuevos juegos basados en la serie Star Wars

LucasArts ha confirmado que está preparando dos nuevos juegos para nuestra consola basados en la saga de La Guerra de las Galaxias. El primero es «Jedi Power Battles», un juego de acción que ya ha visto la luz en PlayStation y nos permite controlar a Obi-Wan, Qui-Gon Jinn y otros tres Jedi más. Nuestra versión tendrá mejor resolución gráfica, incluirá un nuevo personaje secreto y se lanzará en Otoño.

El otro será «Super Bombad Racing» un juego de carreras locas con gráficos cachondos previsto para el año que viene.





Y LA GANADORA ES... ¡DREAMCAST!

«Soul Calibur» y «Crazy Taxi», premiados por la Academia de las Ciencias y Artes Interactivas



Como cada año por estas fechas, la Academia de las Ciencias y las Artes Interactivas americana entregó sus premios a los mejores del sector, y en esta nueva edición los juegos de Dreamcast han arrasado.

El premio al mejor juego de consola del año se lo ha llevado «Soul Calibur», que también resultó ganador en la categoría de mejor juego de lucha. Por su parte, «Crazy Taxi» consiguió el galardón al mejor juego de acción, redondeando así el gran éxito de Sega y su consola.

CONSIGUE QUE HAGAN MÁS EL RIDÍCULO QUE BAILANDO SEVILLANAS

LLÉVATE GRATIS CHUCHU ROCKET! CON TU DREAMCAST



Este es el momento que estabas esperando. ChuChu Rocket! Challenge es una ocasión única para dejar a esos bárbaros en el más absoluto ridículo. Y si todavía no tienes la consola más poderosa del Planeta, aprovecha esta oportunidad, porque a partir del 10 de junio te llevas gratis ChuChu Rocket! con tu Dreamcast.

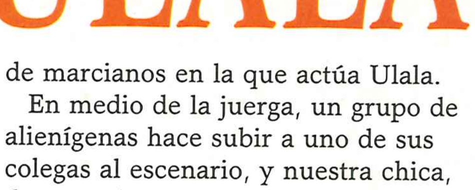
Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL.
PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.





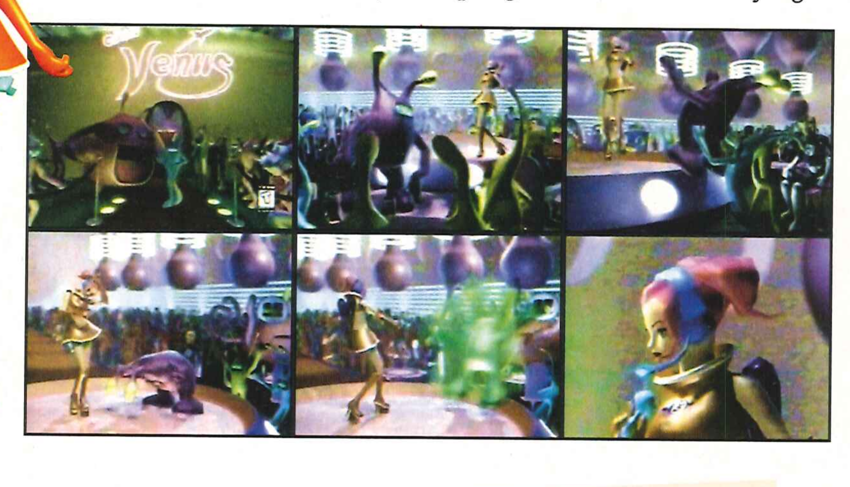
LA FIESTA DE ULALA



Tiene un anuncio de televisión genial

La protagonista de «Space Channel 5» sigue su carrera imparable hacia la fama. Lo último en llegarnos ha sido el anuncio del juego en EEUU, un corto animado que nos lleva a una disco llena de marcianos en la que actúa Ulala.

En medio de la juerga, un grupo de alienígenas hace subir a uno de sus colegas al escenario, y nuestra chica, después de marcarse un baile con él, le hace papilla con su pistola sideral. ¡El muy ingenuo no conocía el juego!



RE2



Virgin nos ha informado de que se están produciendo algunas confusiones con los modos de juego extra que tiene **«RESIDENT EVIL 2»**. Para aclarárlas definitivamente, sabed que en la versión de Dreamcast salen simplemente con llegar al final del juego, sin necesidad de hacerlo en menos de tres horas.

Konami traerá «Silent Scope» a Dreamcast

¿CÓMO ANDAS DE PUNTERÍA?

El flujo de juegos que pasan de los salones recreativos a nuestra consola sigue a un ritmo muy alto. El penúltimo título en saltar a escena ha sido «Silent Scope», el famoso arcade de Konami.

Como sabéis, se trata de un juego que nos pone en el papel de un francotirador, y como en la recreativa disparamos con un rifle como los de verdad, había dudas sobre si Konami pensaba lanzar algún periférico por el estilo. Sin embargo, no parece que vaya a ser así, aunque sí que tendremos otras novedades, como la posibilidad de regular los aumentos de la mirilla telescópica para incrementar la sensación de realismo.

De todas formas, está por ver si el juego va a ser o no compatible con la pistola de Dreamcast.





«ZOMBIE REVENGE» YA ESTÁ A LA VENTA

¡Los zombies invadieron nuestra redacción!

Después de muchos meses de espera, Sega acaba de poner a la venta «Zombie Revenge». Como sabéis, se trata de una conversión del arcade que ya comentamos en el número 3 de la revista, cuando todavía no se había hecho oficial su retraso.

Pese a que se trata de una noticia genial, a nosotros nadie nos puede quitar el susto que nos llevamos cuando este par de zombies que aparecen en la foto nos visitaron en la redacción para anunciar que su juego ya está en la calle. Pasado el miedo inicial, al final nos hicimos muy amigos, e incluso nos regalaron una copia del juego que venía dentro de estos ataúdes de lo más macabro.





HAZ PATÉ CON SU ORGULLO

PIDE TU CHUCHU ROCKET! GRATIS EN DREAMARENA



Bájales los humos a nuestros vecinos. Dales una lección de humildad en el Campeonato ChuChu Rocket! Challenge. Si ya tienes tu consola, puedes conseguir el juego totalmente gratis. Sólo tienes que pedírnoslo **conectándote a Dreamarena**, y en muy poco tiempo lo recibirás en casa.

Dreamarena™

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

Oferta limitada a un juego por consola.

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.

SEGA™



¿Qué se trae entre manos el Sonic Team?

Los rumores apuntan a un juego musical totalmente desmadrado



Rumores salidos directamente de Japón recogen la posibilidad de que el Sonic Team esté trabajando en un nuevo juego de música. La noticia, con ser llamativa, no sonaría tan extraña de no ser porque se comenta que el periférico que tendremos que usar para jugarlo será ¡una pandereta! Ya sabíamos de los gustos un pelín extravagantes de Yuji Naka y sus muchachos (las maracas de «Samba de Amigo» son el mejor ejemplo de ello), pero esto puede ser demasiado fuerte para nuestro cuerpo.

En espera de que la noticia tenga confirmación, os dejamos con una foto del Sonic Team en pleno posando así de chulos en San Francisco, ciudad que visitaron aprovechando su viaje al reciente E3.



Las dos caras de JET SET RADIO

El juego cambiará de nombre en EEUU





¿Un mismo juego con dos nombres distintos? Pues sí, precisamente eso es lo que va suceder con «Jet Set Radio» cuando salga en Estados Unidos, porque Sega se ha visto obligada cambiarle el nombre por problemas de copyright. Allí se va a llamar finalmente «Jet Grind Radio», así que si alguna vez llega hasta vuestros oídos este título, no penséis que se trata de dos juegos distintos.

En España, hasta que llegue nueva orden, el juego de los patinadores que pintan graffiti va a seguir manteniendo el nombre original japonés: «Jet Set Radio». Que quede claro.

EL ROL aclara su futuro

Sega le pone fecha a «Phantasy Star Online» y «Eternal Arcadia»

Sega ha confirmado que «Phantasy Star Online» y «Eternal Arcadia», sus dos RPG estrella («Grandia II» va a ser distribuido finalmente por Ubi Soft), van a salir en Estados Unidos el próximo Invierno. Sabiendo cómo funcionan estas cosas, es de esperar que los dos cojan un avión con destino a Europa por las mismas fechas, o quizá pocas semanas después.

Mientras llegan, nos tenemos que conformar con descubrir este nuevo diseño de un protagonista de «PSO», o con ver las dos últimas pantallas de «Eternal Arcadia» que hemos recibido en nuestra redacción.





REVISTA OFICIAL Dreamcast On-Line

La Revista Oficial Dreamcast tiene un espejo en la red. La dirección que debéis teclear es: www.hobbypress.es/dreamcast En ella tenéis una cita todos los navegantes consoleros de Sega, que sabemos que sois muchos. Todo está pensado para una optima visualización de sus secciones y contenidos, así que si todavía no os habéis pasado por allí, no dejéis de visitarnos.



Nuestro "clon" electrónico en Internet os presenta un adelanto de los contenidos de cada nuevo número de la revista antes de que esté en el quiosco, mostrando el sumario de la misma, así como las demos que se incluirán en el Dream On.

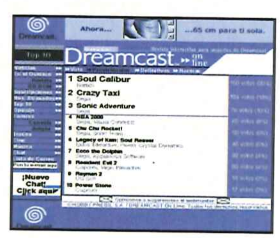
También dispone de gran cantidad de información en su sección de noticias, donde podéis encontrar todo lo que se cuece dentro del mundillo Dreamcast.

Las noticias más actuales del universo Dreamcast están aquí a vuestra entera disposición.

Pero sin duda los enlaces que encuentran más tirón entre vosotros son los "fórums", tanto el dedicado a la consola como los de juegos. En el primero se han recibido a día de hoy más de 1200 aportaciones, en las que intercambiais opiniones, consejos, e incluso pedís ayuda a otros "dreamers" para que os ayuden en ese juego que se os atraganta.

Siguiendo el ranking de popularidad, encontramos el "top 10", la "lista de correo" y los "trucos", que disponen de una amplia lista que se irá ampliando en un futuro.

Y para que no falte de nada, también hay una sección de cine y música. Como veis, el sitio es bien completo y fácil de recorrer. ¿A que estáis esperando?



Desde nuestra web podéis votar cuáles son vuestros juegos favoritos para confeccionar el "top 10" de nuestros lectores.





En el chat se puede hablar en tiempo real con la gente que esté conectada, sin necesidad de descargaros ningún programa.



POR FIN
EL RPG EN DREAMCAST

JUSTICIA



SILVER
EL LEGENDARIO JUEGO DE ROL















El cómic de arriba lo ha creado Sega para el lanzamiento del juego en Japón. ¿Llegará algún día «Rent-a-Hero Nº1» a España?

Rompe la hucha ¡¡y alquila un héroe!!

Un superhéroe por accidente es el protagonista de «Rent-a-Hero Nº1»

Imaginad que llegáis a casa y decidís llamar a un amigo por teléfono. Pero al marcar os equivocáis de número, y lo que escucháis por el auricular es una grabación que os dice algo así como: "Muchas gracias por llamarnos; en breve tendrá su traje de superhéroe en casa".

Estas cosas no pasan todos los días, al menos en nuestro país, aunque parece que en Japón sí es más corriente. Veréis, el que se ve metido en esta grotesca situación es el protagonista de un nuevo juego que Sega acaba de lanzar en el país del sol naciente. Se llama «Rent-a-Hero Nº1», que para los que no domináis el inglés quiere decir "Alquila un Superhéroe", y es una versión archimejorada (o mejor dicho, renovada completamente) de un juego que salió hace unos cuantos años para Mega Drive.

Lo que nuestros amigos nipones se encuentran aquí está a medio camino entre la acción y el rol, pero en un tono desenfadado y lleno del mejor humor: nuestro héroe, que alquila sus servicios por horas y a un módico precio, igual tiene que librar a una chavala del acoso de unos punkies bastante macarras, que salvar al gato de una anciana que se ha subido a un árbol (el gato, no la viejecita).

Por las imágenes podéis ver que los gráficos tienen muy buena pinta, y que va dirigido a los que quieran pasar buenos ratos con un juego diferente, lleno de situaciones de lo más estrafalario, pensadas para hacernos soltar unas cuantas carcajadas cada dos por tres.

Y es que no todo van a ser zombies ni aventuras de terror en esta vida...



Este "pirao" vestido de cocodrilo es el padre del protagonista, el culpable de que se vea metido en este lío .

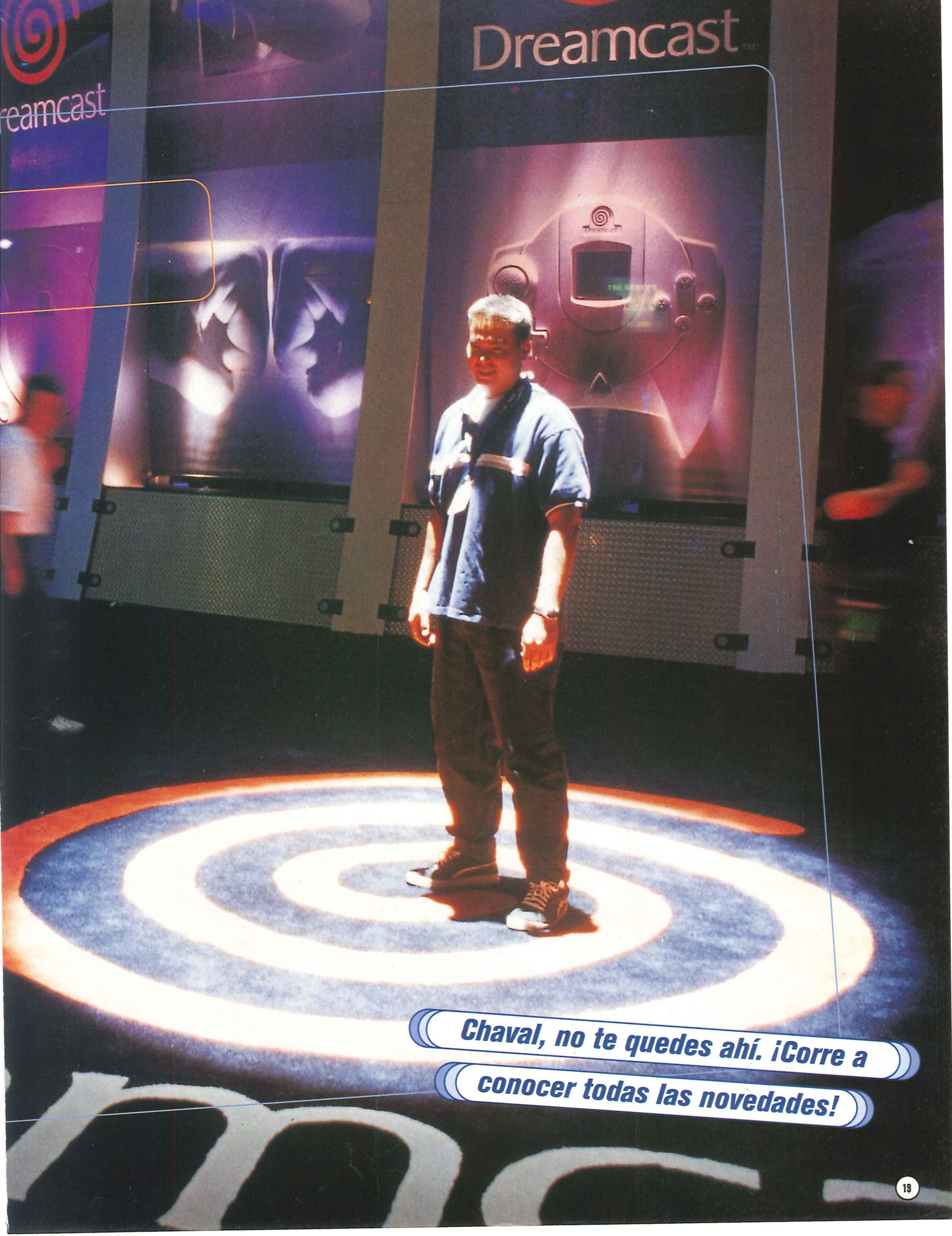




La chica de las coletas se llama "Hiroko", y es el alter ego femenino del personaje principal de «Rent-a-Hero Nº1». El juego nos permite echar partidas con uno u otro indistintamente.

E3 de Los Ángeles: Dreamcast brilló con luz propia

Todo el mundo del videojuego viajó a Los Ángeles a mediados del pasado mes de Mayo. Allí se celebraba la Electronic Entertainment Expo (E3), la mayor feria del sector, que sirve cada año para que las principales compañías muestren sus proyectos. Fueron tres días agotadores, de un ritmo frenético para no perdernos ni una sola de las novedades que se presentaban. Pero había que estar allí. Sobre todo si, como ha ocurrido este año, Dreamcast se convierte en la estrella de la feria, tanto por la cantidad como por la calidad de sus juegos.


Dreamcast
reamcast
Chaval, no te quedes ahí. ¡Corre a
conocer todas las novedades!



SONIC PREPARA SU VUELTA

¡EL PUERCOESPÍN AZUL TRAE DOS NUEVOS JUEGOS!

Una de las mayores alegrías que nos llevamos en Los Ángeles fue el reencuentro con nuestra mascota favorita. Después de su brillante debut en Dreamcast con «Sonic Adventure», ahora Sonic se dispone a protagonizar dos nuevos juegos: la segunda parte de su gran aventura en 128 bits, y un "party game" en el que compartirá estrellato con otros personajes de Sega.

SONIC ADVENTURE 2

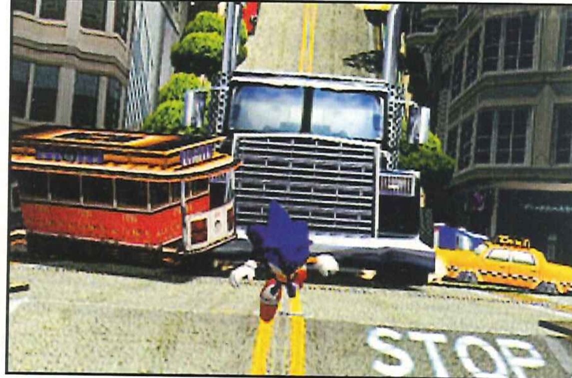
SEGA

El décimo aniversario de Sonic está a punto de cumplirse, y a Sega no se le ha ocurrido mejor forma de celebrarlo que preparando la continuación de su genial aventura para Dreamcast.

Yuji Naka, su creador, y el resto del Sonic Team trabajan ya en esta segunda parte, que sólo se pudo ver en un vídeo en un recinto cerrado en el stand de Sega. ¡Ya os podéis imaginar las colas que se formaban para entrar!

Por lo que vimos, el juego, que saldrá el año que viene, tendrá mejores gráficos 3D y también nuevos personajes.





Viendo la calidad gráfica que muestran las primeras imágenes del juego, no sabemos si podremos aguantar hasta que Sonic entre de nuevo en acción.





SONIC SHUFFLE

SEGA

El segundo juego del puercoespín azul va a ser un "party game" en el que actuará en compañía de otros siete personajes de su serie. Allí estarán Tails, Amy o Knuckles, y cada uno podrá realizar movimientos especiales y ataques propios.

Todos competirán a lo largo de cinco grandes áreas temáticas, situadas en un mundo de fantasía, en las que tendremos que participar en diferentes mini-juegos, y también responder a algunas preguntas al estilo trivial.

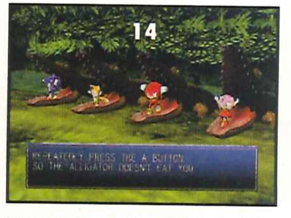
El menú de modos de juego incluirá un modo Historia en el que nuestro objetivo será recuperar unas piedras preciosas, pero el verdadero espíritu de «Sonic Shuffle» saldrá a relucir en las partidas para cuatro jugadores, cuando los duelos y piques suban la diversión por las nubes.

Sega ha anunciado que el juego estará disponible el próximo invierno, así que todavía quedan unos meses para poder disfrutar con Sonic y sus amigos.



El juego estará dividido en cinco grandes áreas temáticas. Los escenarios por los que nos movamos serán similares a los de los juegos de tablero.





La mecánica de los distintos mini-juegos será bastante sencilla. En este caso, habrá que presionar un botón para evitar los mordiscos.



EL BALONCESTO MÁS REAL

SE AVECINA UN DUELO DE GRANDES SIMULADORES

El baloncesto parece ser la mejor especialidad deportiva de Dreamcast. Si en la temporada que acaba de terminar asistimos al dominio de «NBA 2000», para la próxima se anuncia una seria rivalidad entre la segunda parte del juego de Sega y un nuevo simulador de Konami.

NBA 2NIGHT

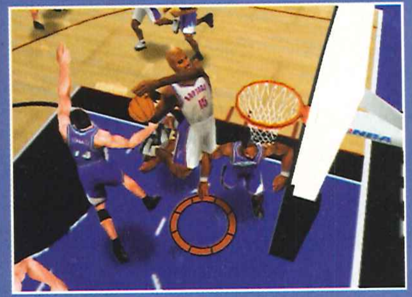
KONAMI

A finales de este año tendremos entre nosotros la nueva propuesta baloncestística que nos trae Konami.

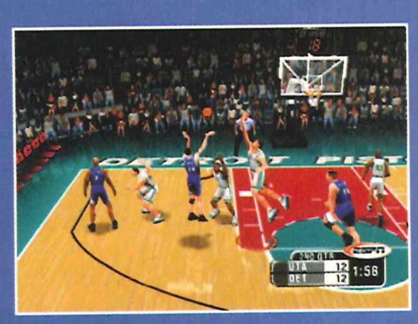
En «NBA 2Night» vamos a encontrarnos todos los equipos y jugadores del campeonato americano, con partidos narrados por los comentaristas de la cadena americana ESPN.

El control del juego está pensado para que sea lo más intuitivo posible, y los movimientos incluirán hasta 25 mates diferentes.

En cuanto a los modos, a los típicos amistosos, ligas y playoffs se sumará uno en el que podremos seguir la carrera en la NBA de nuestro propio jugador.



Los mates serán una de las especialidades de este juego. Podremos hacer hasta 25 diferentes.

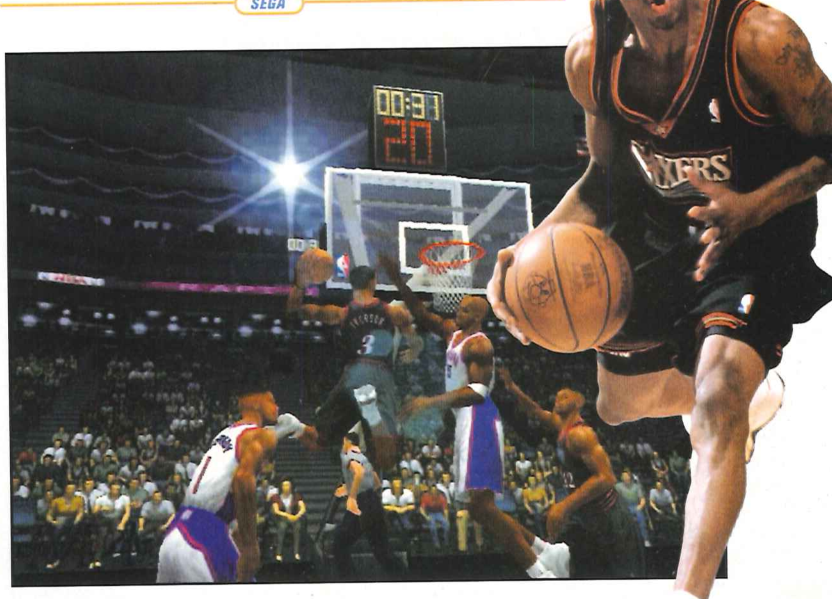


Jugadores y canchas verdaderos, comentaristas de televisión... todo hará que el realismo sea extremo.



NBA 2K1

SEGA

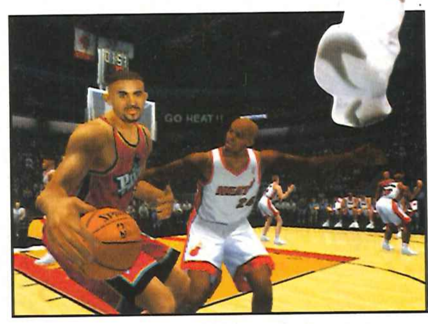


El buque insignia de la división deportiva de Sega ya tiene en marcha su segunda parte. «NBA 2K1» tendrá la difícil misión de superar el enorme éxito de la primera entrega, y para ello está preparando una serie de jugosas novedades.

La principal, sin duda, será la opción para jugar partidos en Internet, algo que promete grandes ratos de diversión, porque en estos duelos podrán participar hasta un máximo de ocho personas a la vez, cuatro por consola.

A nivel gráfico, las mejoras más visibles estarán en el modelado y las animaciones de los jugadores, que además mostrarán unas expresiones faciales mejor acabadas que el original. La idea principal es potenciar todavía más el realismo, y por eso también se aumentará la inteligencia artificial de los jugadores.

Un Modo Franquicia en el que podremos compar y vender jugadores completará el panorama de novedades.



Las expresiones y los movimientos de los jugadores será uno de los aspectos más mejorados del juego.





¡NADIE CORRE MÁS RÁPIDO!

¿HAS VISTO QUÉ BÓLIDOS VIENEN A DREAMCAST?

Los juegos de carreras van a dar mucho que hablar en los próximos meses. Con estos cuatro grandes títulos que se anunciaron en la feria, y que se sumarán a otros que también están por llegar, como «MSR» o «Sega GT», seguro que nuestra consola alcanza velocidades de vértigo.

FERRARI 355

ACCLAIM

Efectivamente, habéis leído bien, no es ninguna errata. Finalmente va a ser Acclaim la compañía que se encargue de distribuir la versión para nuestra consola de «Ferrari 355». Su acuerdo con la famosa marca italiana le ha dado el privilegio de incluir en su catálogo uno de los simuladores más realistas que hayáis probado nunca.

Como sabéis, el juego es una creación de Yu Suzuki y su equipo de AM2, que lo concibieron con la intención de que pudiésemos sentir exactamente lo que es conducir un Ferrari de verdad. Por eso, en el rato que jugamos en la feria comprobamos que el control no va a hacer concesiones a la galería. Y como en los seis circuitos correremos contra modelos como el nuestro, el vencedor será quien demuestre que conduce mejor.

¿Y sabéis qué? ¡El juego estará disponible a lo largo del verano!





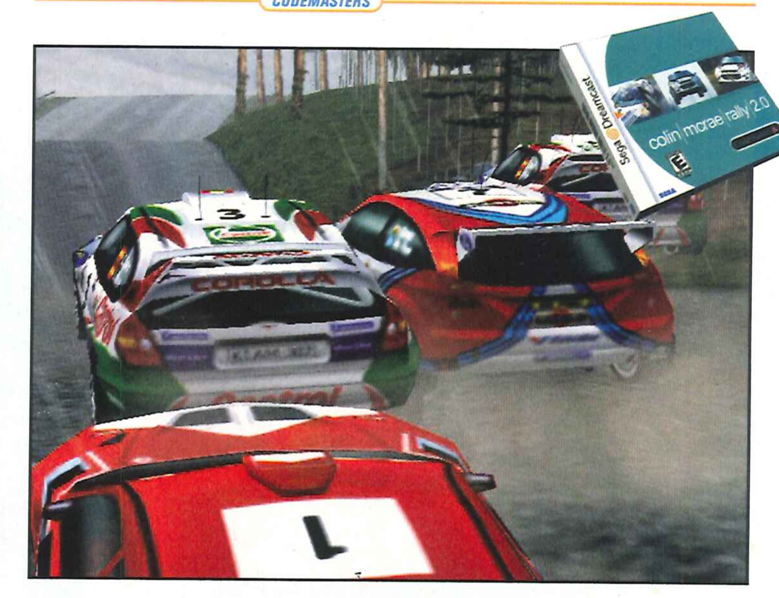
El juego de Dreamcast estará basado en la versión "barata" de la recreativa, la que tiene una sola pantalla de juego.



La vista interior, el realismo de los gráficos y la dificultad del control nos harán creer que conducimos un Ferrari de verdad.

COLIN McRAE 2.0

CODEMASTERS



La verdad es que lo que había en el stand de Codemasters era sólo una "rolling demo", es decir, un vídeo en movimiento que no nos permitía tomar el control del coche, pero en cualquier caso nos sirvió para confirmar plenamente que la máquina de Sega sí que va a tener su propia versión de «Colin McRae 2.0». Su fecha, en cualquier caso, todavía está por confirmar.

Como ya sabréis, el juego de PlayStation que acaba de ponerse a la venta ha cosechado un gran éxito por su enorme realismo, aunque presenta también ciertos problemas a nivel gráfico, sobre todo en los escenarios, que es de suponer que serán solventados a la hora de programar la versión para Dreamcast.

La duda que falta por despejar es si podremos jugar también en Internet como en la versión para PC.



«Colin McRae 2.0» es considerado por muchos como el simulador de rallies más realista que existe hoy en día.



VANISHING POINT

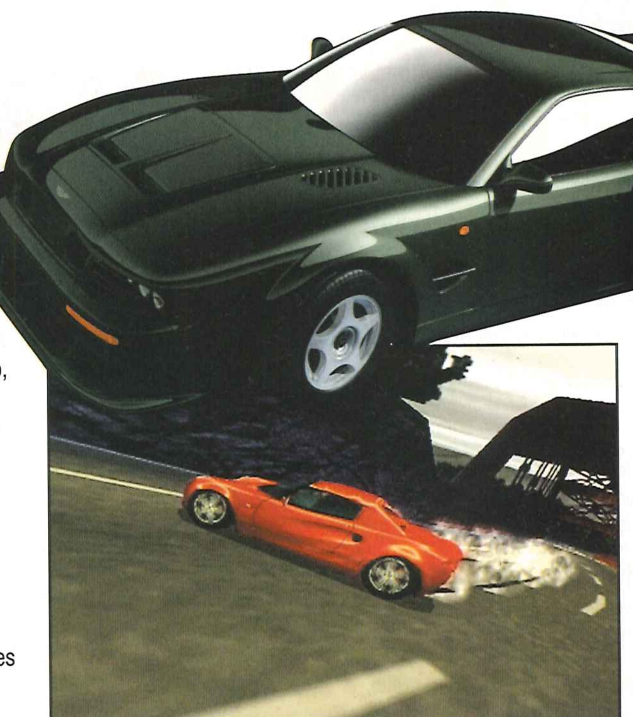
ACCLAIM

Además del "fichaje" sorpresa de «Ferrari 355 Challenge», el plan de lanzamientos de Acclaim para los próximos meses va a incluir también otra bomba de la velocidad. Se trata de «Vanishing Point», un juego que, por lo que se vio en la feria, está llamado a convertirse en uno de los más punteros del género.

Su característica principal es que combinará un estilo arcade de conducción con el realismo más absoluto en la reproducción de los vehículos y los escenarios.

Entre los primeros vamos a encontrar modelos de las marcas más conocidas, como BMW, Audi o Alfa Romeo, con un detallado estudio de su comportamiento en carretera. En cuanto a los circuitos, el juego tendrá un motor gráfico que le permitirá dibujar una perspectiva muy alejada en el horizonte sin que los fondos se resientan lo más mínimo. Además, un sistema de partículas en tiempo real le permitirá poner en pantalla todo tipo de efectos, como chispas, polvo, humo, frenadas...

En cuanto a los modos de juego, a los dos principales para uno o dos conductores, «Vanishing Point» añadirá otro, llamado «Stunt Driver», en el que tendremos que demostrar nuestra habilidad al volante. ¿Cuándo? A finales de verano, si todo sale bien.



Aunque conduciremos vehículos iguales que los modelos de verdad, el estilo de juego será muy arcade. Derrapes como éste serán algo habitual.

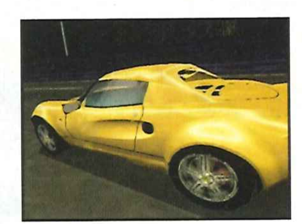


El motor gráfico de «Vanishing Point» será capaz de manejar los escenarios con total soltura, al tiempo que reproduce las condiciones de unos 30 vehículos casi exactos a los verdaderos.









18 WHEELER

SEGA

Estaba cantado que Sega desvelaría en Los Ángeles la versión doméstica de «18 Wheeler: American Pro Trucker», pero no por eso dejó de hacernos ilusión verla en vivo y en directo.

Como de costumbre, se trata de una copia casi calcada del original a nivel gráfico, aunque el juego de Dreamcast incluirá algunas novedades interesantes, como niveles extra, un modo Batalla y otro modo de juego en el que tendremos que aprender a aparcar nuestro camión.







En «18 Wheeler» podremos conducir cinco camiones diferentes, cada uno con características distintas de aceleración y freno en las que influirán también el peso de la carga que transportemos.

¿LISTOS PARA LA BATALLA?

VIENE UNA NUEVA HORNADA DE JUEGOS DE ACCIÓN

Los gatillos de nuestro mando van a tener mucho trabajo en los próximos meses. Armas de todo tipo, explosiones, disparos, alienígenas, bandas de terroristas o criaturas de ultratumba. Todo esto y mucho más es lo que nos espera cuando llegue el ramillete de títulos que os presentamos, una selección de los más destacados que se pudieron ver en la feria. ¡Comienza la misión!

OUTTRIGER

SEGA

El equipo AM2 es el responsable de uno de los juegos que más revuelo causaron en la feria. Y es que todo el mundo estaba al tanto del desarrollo de títulos como «Quake III» o «Half-Life», pero era muy poco lo que se sabía hasta ahora de este «Outtriger».



Y lo que descubrimos fue un juego trepidante, en el que podremos controlar a cuatro integrantes de un equipo de lucha antiterrorista a través de sofisticados escenarios en tres dimensiones.

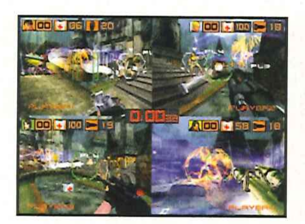
En el modo individual, nos enfrentaremos a misiones de todo tipo, pero lo que más ha llamado la atención son las posibilidades on-line del juego: podremos reclutar a gente en la red para formar un grupo de combate, o bien luchar en solitario, además de entrar en salas donde hablar con nuestros compañeros.



El juego nos permitirá tomar el control de cuatro personajes diferentes: Alain, Jay, Lina y Talon.



Jugando en solitario tendremos que cumplir una misión en cada nivel: aquí se trata de eliminar enemigos.



Habrá un modo multijugador sin necesidad de entrar en Internet.



Sega ha confirmado que se podrá jugar con el ratón de Dreamcast.

QUAKE III ARENA

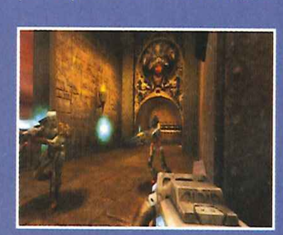
SEGA

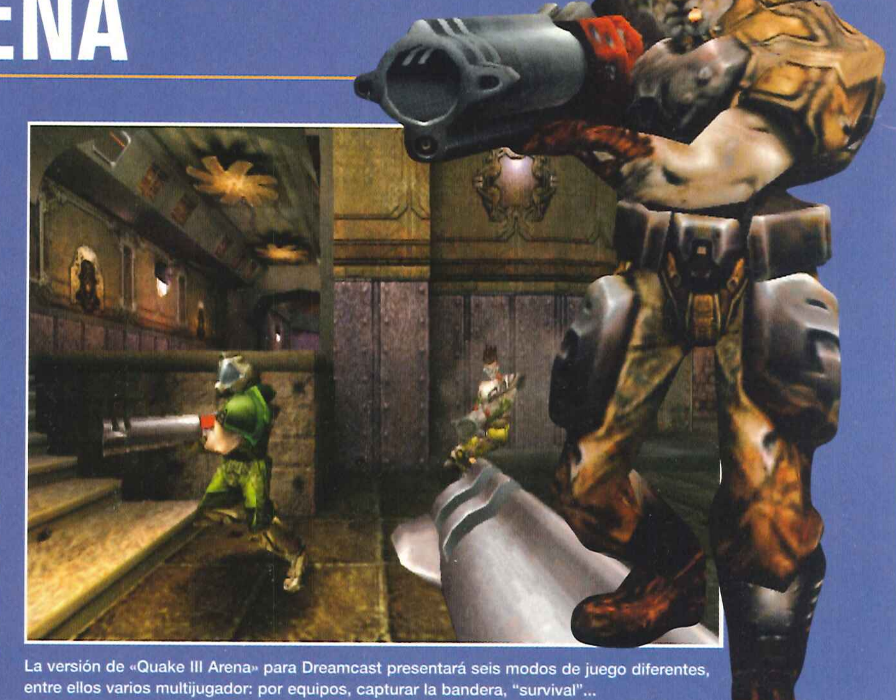
El estreno "jugable" de «Quake III» fue uno de los principales puntos de atención en el stand de Sega. Allí se podían probar por primera vez las partidas on-line en varias consolas conectadas entre sí, y de paso comprobar el excelente nivel gráfico del juego, que será muy similar al de la versión original para PC.

De hecho, la posibilidad de que por primera vez se puedan enfrentar usuarios de Dreamcast y de PC será la novedad más destacable.

Además, el juego para nuestra consola incluirá también niveles exclusivos y un sistema de menús nuevo, para que no le falte de nada.





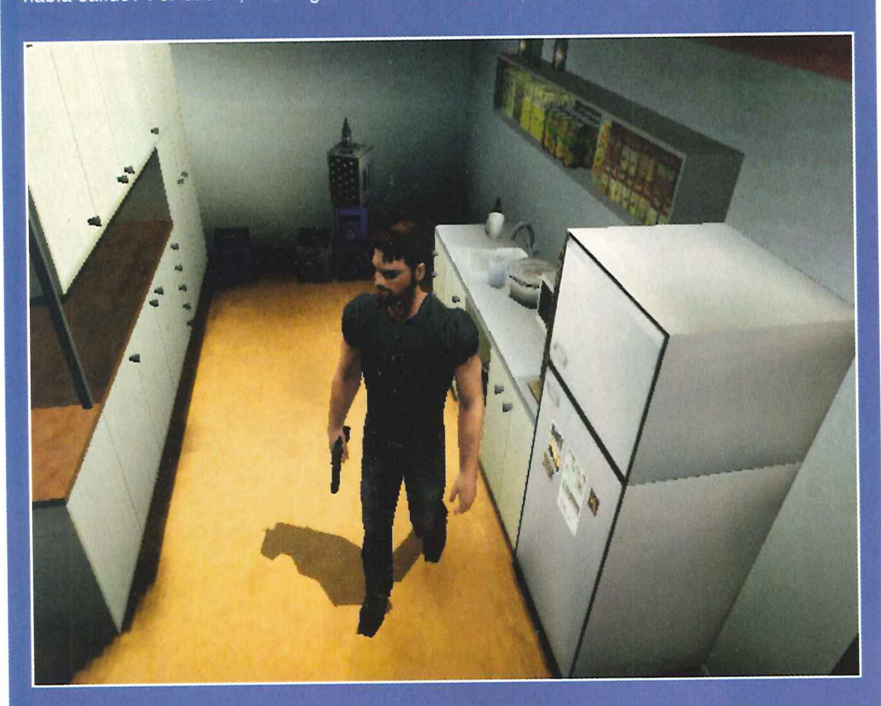


La versión de «Quake III Arena» para Dreamcast presentará seis modos de juego diferentes, entre ellos varios multijugador: por equipos, capturar la bandera, "survival"...

HEAD HUNTER

SEGA

Estamos, sin duda, ante el juego más misterioso de la feria. Un vídeo de apenas treinta segundos de duración hizo saltar todas las alarmas, más que nada por la extraordinaria calidad que dejaba entrever: ¿cómo se llamaba? ¿de dónde había salido? Por suerte, la incógnita no tardó en desvelarse. «Head Hunter» está siendo desarrollado por el grupo sueco Amuse, el último en incorporarse a las compañías que trabajan en estrecha conexión con Sega Europa, e incluso se cree que estará disponible a finales de año. Habrá que seguirle la pista muy de cerca.





El protagonista del juego será este "cachas", que se ganará la vida como cazarecompensas.



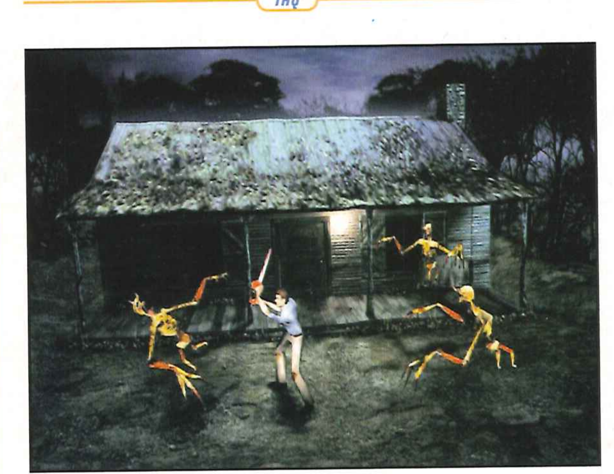
En determinados momentos, nos montaremos en una potente moto para viajar de un lugar a otro.



Como veis, la calidad gráfica de «Head Hunter» va a ser excelente. ¡Mirad esos efectos de luz!

EVIL DEAD

THQ



El lado más gore de la acción nos llegará de la mano de «Evil Dead: Hail to the King», un juego que va a estar basado en la conocida trilogía de terror cinematográfica que se inició con "Posesión Infernal".

Nosotros asumiremos el papel de Ash, el protagonista armado con una motosierra, que volverá a la casa del bosque ocho años después de la acción de las películas. Allí, como era de esperar, nos toparemos con todo tipo de criaturas infernales a las que deberemos eliminar en un desarrollo donde habrá también puzzles de todo tipo dándole un toque aventurero.

La tétrica ambientación de los fondos prerrenderizados le pondrá la guinda macabra.



La motosierra será una compañera imprescindible para salir con vida.



La ambientación del juego sera tan tétrica como la de las películas.



PROJECT EDEN

EIDOS

Los creadores de la saga «Tomb Raider» van a firmar este juego de acción futurista. El aumento de la población llevará a que las ciudades sean colmenas formadas por enormes edificios. Allí, un equipo de agentes tendrá que investigar la misteriosa desaparición de un grupo de ingenieros...



El desarrollo combinará diferentes perspectivas, y tendrá dos modos de juego: uno en individual, y otro en grupo cooperativo.



UNIVERSOS DE FANTASÍA

EL ROL Y LA AVENTURA SE VAN A PONER DE MODA

Sumergirnos en un futuro de ciencia-ficción, vivir una aventura propia de las Mil y una noches, o viajar a China en la época actual sin abandonar nuestra habitación. Éstas serán sólo algunas de las maravillosas experiencias que vamos a tener al alcance de la mano en los próximos meses.

GRANDIA II

UBI SOFT

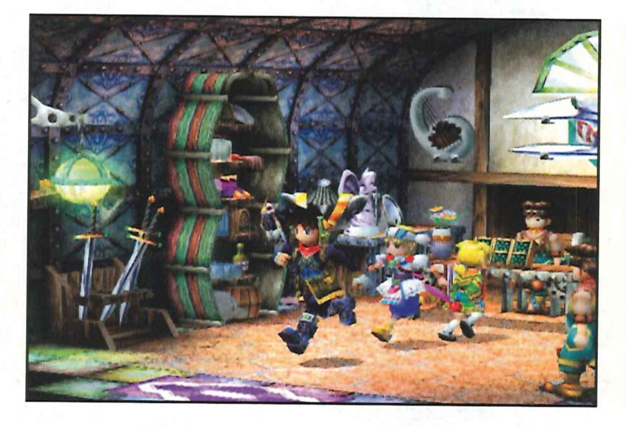
Otra de las noticias más llamativas de la feria fue la confirmación por parte de Ubi Soft de que serán ellos finalmente los que se encarguen de la distribución en EEUU y Europa de «Grandia II». Como sabéis, se trata del juego de rol que más expectativas ha creado en nuestra consola, y su futuro está cada vez más claro. En primer lugar, parece que en Japón va a ponerse a la venta el próximo mes de Agosto, mientras que a España llegará casi con toda seguridad en el último trimestre del año.

Lo que todavía no sabemos es si vendrá traducido, pero confiamos en que será así.











PRINCE OF PERSIA

MATTEL

A finales de año llegará a nuestra consola una de las aventuras con más solera de la historia.

En «Prince of Persia» van a darse la mano la acción y los combates con los puzzles y otros retos de inteligencia, todo ello en entornos 3D de marcada influencia oriental.







SOUL REAVER 2

EIDOS

El vampiro Raziel es otro de los personajes que prepara su vuelta en los meses venideros. La continuación de su aventura nos llevará a retroceder en el tiempo en busca del malvado Kain, con lo que es de esperar que el argumento esté tan elaborado como en el original.

La ambientación gráfica mantendrá ese aspecto gótico que tanto gustó, pero encontraremos nuevos enemigos y también nuevas formas de ataque.

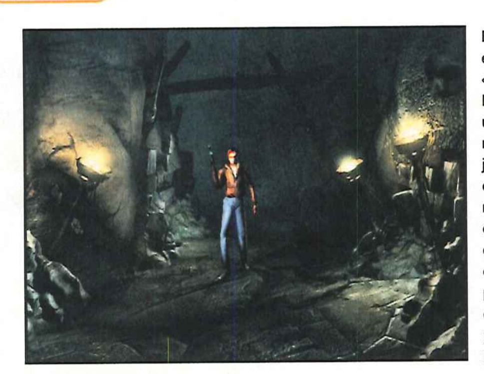




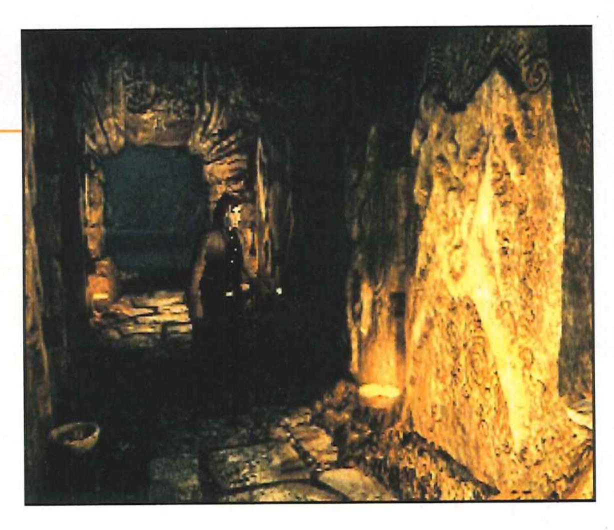
ALONE IN THE DARK 4

INFOGRAMES

El clásico de Infogrames va a ver su cuarta entrega publicada en Dreamcast en los próximos meses. Vendrá con la coletilla de «The New Nightmare», y nos dará el control de Edward Carnby para sumergirnos en una aventura llena de tensión y misterio, que presentará un argumento muy cuidado.

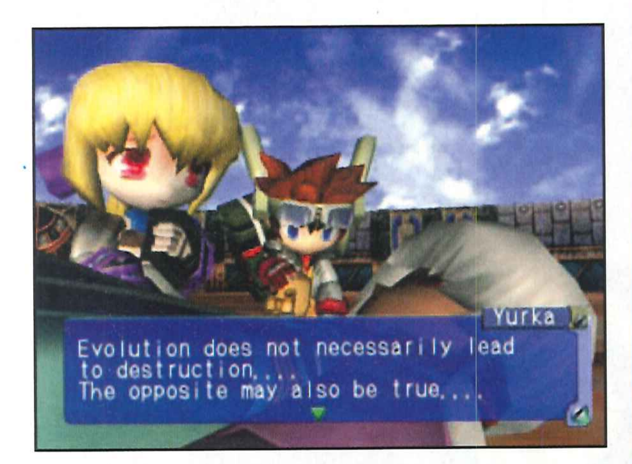


Esta nueva edición de «Alone in the Dark» tendrá una atmósfera muy oscura. El jugador tendrá que vencer su miedo a la oscuridad para encontrar las claves que le permitan salir con vida de la pesadilla que le envuelve.



EVOLUTION 2

UBI SOFT



El primer «Evolution» tuvo el privilegio de inaugurar el género del rol en nuestra consola, y ahora se anuncia ya esta continuación, que pretende aprovechar todas las ventajas del original, subsanando al mismo tiempo los defectos que presentaba.

Los protagonistas volverán a ser los mismos, así que tendremos la oportunidad de reencontrarnos con Mag Launcher, Linear y compañía, en una aventura que tendrá lugar justo a continuación del punto en el que terminaba la primera parte.

¿Novedades? Por lo que sabemos, habrá una nueva cámara y alguna opción extra en los combates. Esperamos saber más de él en breve.



Los protagonistas seguirán yendo a la Sociedad en busca de misiones.



Los combates se desarrollarán por turnos, como en la primera parte.



SHENMUE

SEGA

La presencia de la obra maestra de Yu Suzuki en Los Ángeles sirvió para confirmar que el juego va a salir por fin de Japón, así como para descubrir las primeras imágenes con los textos en inglés. Al fin y al cabo, el E3 es una feria norteamericana, así que de momento lo que hizo Sega es dar el 14 de noviembre como fecha de lanzamiento del juego en los EEUU. De Europa todavía no sabemos nada, aunque es de esperar que aterrice aquí más o menos al mismo tiempo.



La traducción no sólo alcanza a los diálogos. Los carteles de las tiendas también estarán en inglés.



Ryo Hazuki ha estado dando clases de idiomas en los últimos meses. ¿Aprenderá también castellano?



CAPCOM PIENSA EN ARCADE

DOS DE SUS RECREATIVAS VIAJARÁN A DREAMCAST

Después de hacernos sentir los jugones más afortunados del mundo por tener el impagable «RE Code: Veronica», ahora Capcom va a centrar la atención en su potente división de recreativas. En lo que queda de año, nos van a traer dos conversiones de lujo: la segunda parte del genial «Power Stone» y «Spawn», otro arcade de lucha basado en el cómic de Todd McFarlane.

POWER STONE 2

CAPCOM

Si la primera parte se convirtió en uno de los juegos más originales y divertidos que acompañaron el lanzamiento de la consola en nuestro país, su secuela va a continuar en esa misma línea de calidad que tanto nos entusiasmó.

Para la ocasión, Capcom ha dispuesto que intervengan en las peleas nada menos que cuatro luchadores, y va a potenciar las posibilidades de interacción en los escenarios.

Los ocho luchadores de la primera parte que repetirán presencia, más los cuatro nuevos debutantes, podrán utilizar nada menos que 120 items y 65 armas, para que la acción no decaiga ni un minuto.





SPAWN

CAPCOM

La segunda conversión de Capcom tendrá una temática mucho más "yanqui", porque va a estar basada en un personaje de cómic americano, pero su espíritu de juego recordará al de «Power Stone 2» por la libertad de movimientos en escenarios 3D, y también por su completas partidas para varios jugadores simultaneos.

El concepto, sin embargo, será peculiar, porque la lucha vendrá aderezada por toques de beat'em up, que nos harán movernos por varias salas en cada uno de los combates.







El objetivo de cada nivel será derrotar a un jefe final. ¡Mirad qué pinta tendrá alguno de ellos!

LA HORA DE LA ESTRATEGIA

UN NUEVO GÉNERO DESPUNTA EN NUESTRA CONSOLA

Dicen que Dreamcast es lo más parecido a un PC, así que a nadie debe extrañarle que cada vez nos lleguen más juegos de estrategia.

PEACEMAKERS

UBI SOFT

La acción de este juego va a ser de lo más actual: en un futuro cercano, los cinco bloques mundiales estarán organizados en cuerpos de protección de la paz, que tendrán que evitar guerras étnicas y conflictos civiles.

Nuestro papel podrá ser el de ponernos al frente de estos ejércitos, o también podremos optar por tomar el rol de un dictador para enfrentarnos a ellos.

Con dieciséis misiones que completar, cientos de unidades que dirigir, y la atractiva posibilidad de jugar partidas on-line, el juego de Ubi Soft puede convertirse en una de las revelaciones del año.



La inteligencia artificial de los ejércitos enemigos nos permitirá simular los conflictos modernos.



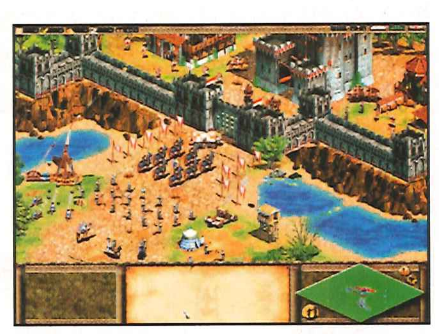
En el juego tendremos que tratar con la prensa, para que la opinión pública siempre esté de nuestro lado.

AGE OF EMPIRES II

KONAMI

Recrear acontecimientos históricos de grandes civilizaciones, desde la caída de Roma hasta la Edad Media, será el objetivo de esta conversión de uno de los títulos de estrategia que más éxitos ha cosechado en el PC.

Si todo sale según lo previsto, el juego estará a la venta después del verano.



Las posibilidades irán desde seleccionar formaciones militares hasta establecer rutas comerciales.

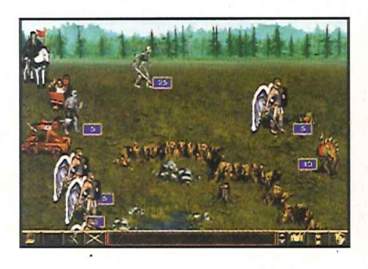


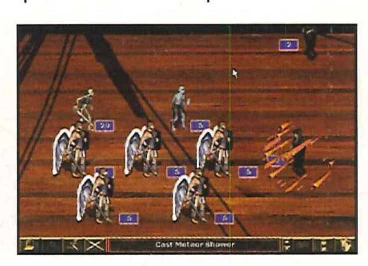
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

UBI SOFT

Uno de los juegos de estrategia más conocidos para PC va a llegar a Dreamcast después del verano. Por si no lo conocéis, la saga «Heroes of Might and Magic» tiene una ambientación medieval, que en este caso nos pondrá a luchar al lado de la reina Catherine para restaurar a su familia en el trono del reino.

Será un mundo fantástico, lleno de magia y brujería, en el que nos veremos obligados a controlar ejércitos, buscar aliados y dominar hechizos para vencer en batallas que se desarrollarán por turnos.







SÓLO PARA DEPORTISTAS

CON ESTOS JUEGOS NOS MANTENDREMOS EN FORMA

Los próximos Juegos Olímpicos de Sydney van a ser la excusa perfecta para que tomen la salida un grupo de juegos deportivos de máximo nivel. Y si en verano apetece practicar el atletismo o la natación, cuando llegue el invierno vamos a tener la posibilidad de deslizarnos por la nieve.

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

CRAVE

Las artes marciales van a ser la máxima inspiración de este juego de Crave que, por lo que podéis apreciar en estas imágenes, va a tener un apartado gráfico de primera categoría.

Además, «UFC» va a combinar todo tipo de estilos de lucha, con unos 3.000 movimientos distintos y más de 1.200 combos disponibles.



En los combates de full-contact de «UFC» vamos a poder realizar decenas de golpes y movimientos diferentes.





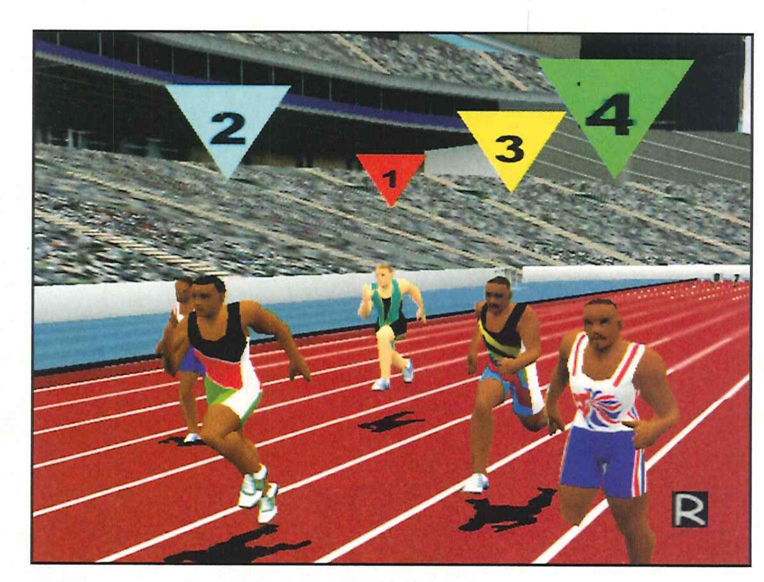
La mezcla de estilos de combate va a ser total. Podremos practicar desde la lucha greco-romana hasta el jujitsu.



El suave modelado de los cuerpos de los luchadores y la calidad de las animaciones darán brillo al apartado técnico del juego.

SYDNEY 2000

EIDOS



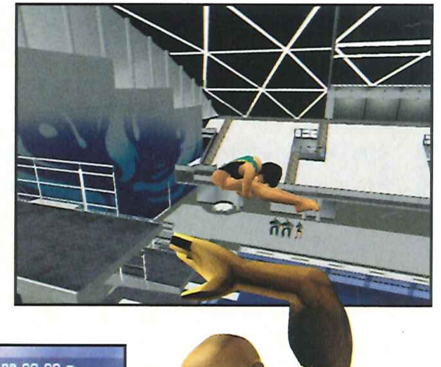
Al igual que sucede cada vez que se celebran unos Juegos Olímpicos, los próximos de Syney también van a tener su propio videojuego oficial.

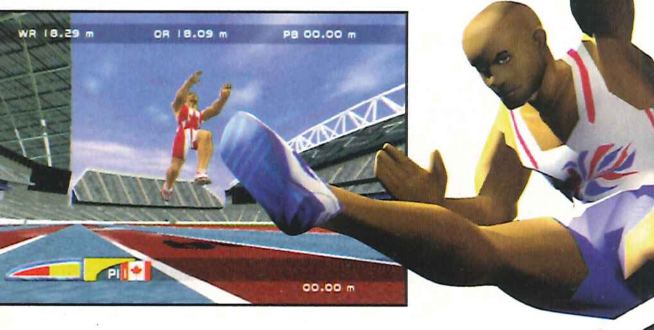
En esta ocasión ha sido Eidos la compañía que se ha hecho con la licencia, y fruto de ello va a ser este «Sydney 2000», un juego en el que vamos a poder practicar hasta doce deportes distintos, desde el atletismo hasta la natación o la halterofilia.

Los modos de juego van a ser de lo más diverso, e irán desde uno que nos permitirá entrenar a nuestro equipo olímpico hasta los típicos duelos multijugador para competir contra unos amigos.



En «Sydney 2000» estarán representados 32 países, y podremos competir en 12 modalidades deportivas.





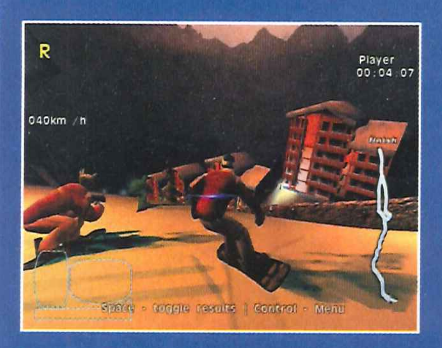


BOARDER ZONE

INFOGRAMES

El snowboard se ha convertido ya en todo un subgénero dentro de los juegos deportivos, y para el próximo invierno ya se anuncia un nuevo título que muestra un aspecto de lo más prometedor.

«Boarder Zone» nos va a sorprender con un aspecto gráfico de primera: texturas suavísimas, brillos y efectos de luz, y un engine muy sólido. Además, también la jugabilidad va a mantener el nivel, con seis personajes, nueve pistas, un modo para dos jugadores y la licencia de diez conocidas marcas de snowboard. Será como ir a la nieve sin salir de casa.









MTV SKATEBOARD

THQ

La mezcla que prepara este juego puede hacer que exploten nuestras Dreamcast: por un lado, una simulación de monopatín que nos permitirá emular las piruetas de los profesionales de este deporte. Por el otro, la licencia de la MTV, que "apadrinará" una banda sonora de lujo, en la que nos encontraremos canciones de grupos como The Deftones o Cypress Hill. El resultado puede ser de lo más cañero.



El juego tendrá 25 niveles, y nos dejará realizar 60 piruetas distintas.





INTERNATIONAL TRACK & FIELD

KONAMI

Seguro que este título os suena ya de antiguo, y seguro también que os habéis puesto muy contentos al saber que Konami tiene en proyecto una versión puntera para nuestra Dreamcast.

Según cuenta la compañía, para diseñar los movimientos de los atletas se ha contado con la colaboración de dos atletas de élite: Ato Boldon y Maurice Greene, con lo que el resultado visual puede ser de lo más espectacular.

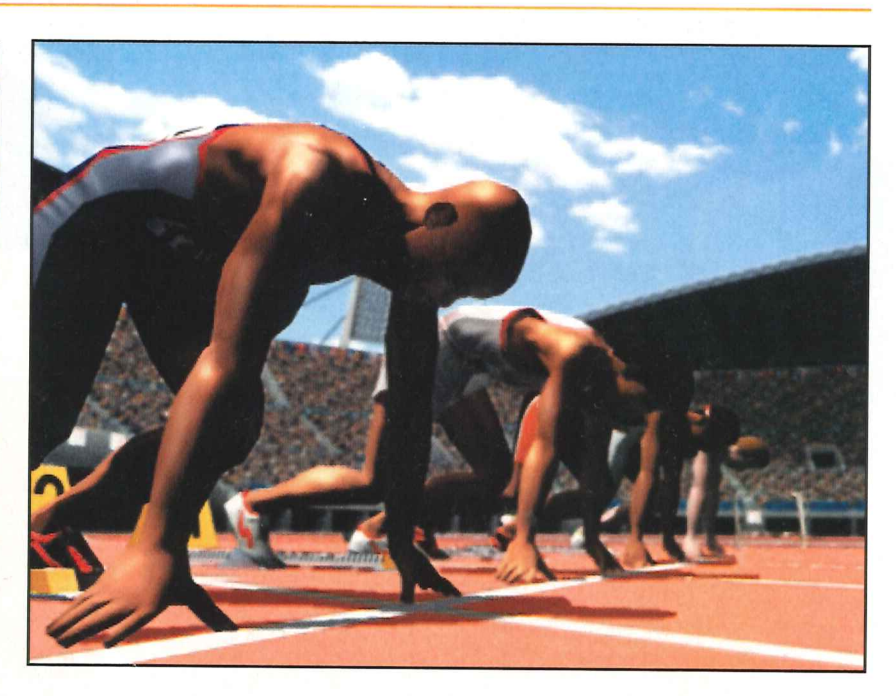
En cuanto al lado jugable, vamos a poder disputar doce pruebas diferentes, y además también habrá un modo para competir en multijugador.



En «International Track & Field» vamos a poder participar en doce pruebas. Por lo que veis, alguna será de natación.



Maurice Greene ha sido uno de los dos atletas que ha contratado Konami para realizar la captura de movimientos.

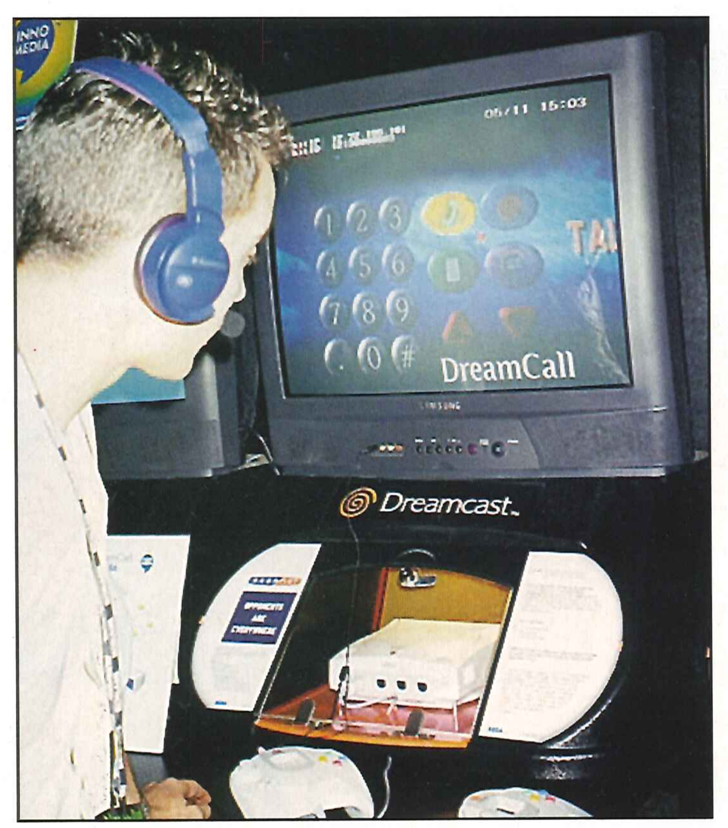




LOS NUEVOS PERIFÉRICOS

MULTIPLICANDO LAS POSIBILIDADES DE DREAMCAST

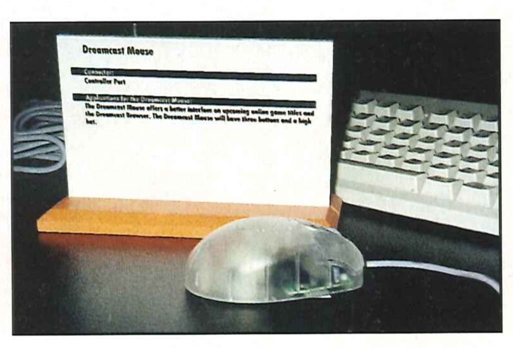
El stand que Sega ocupaba en el E3 no estaba sólo dedicado a los juegos. Un espacio muy importante lo ocupaba también un nuevo grupo de periféricos que van a potenciar la capacidad de nuestra consola en todos los aspectos, tanto a la hora de navegar por Internet, como en lo que se refiere a las posibilidades de diversión. A los que os mostramos aquí hay que sumar la unidad Zip, un micrófono para juegos que reconozcan la voz, o el Dreameye para comunicarnos en la red.



DREAMCALL: Es un sistema que permite llamar por teléfono a través de Internet. Lo está desarrollando una compañía privada, no la propia Sega.



DVD: Se conectará al puerto del módem, y servirá para ver películas y juegos con mayor capacidad de memoria. Era sólo un prototipo.



RATÓN: Es uno de los periféricos que cada vez acercarán más nuestra consola a los PC. Su utilidad será doble: por un lado facilitará la navegación por Internet, y además también se podrá usar para controlar algunos juegos. Tendrá tres botones, además de un botón de scroll.



VISUAL MEMORY MP3: Con un formato similar al de las VM normales, pero con mayor capacidad y una entrada de cascos. Conectándola al mando podremos bajarnos canciones en formato MP3 de Internet para escucharlas después.

¡COLORES DE MODA!

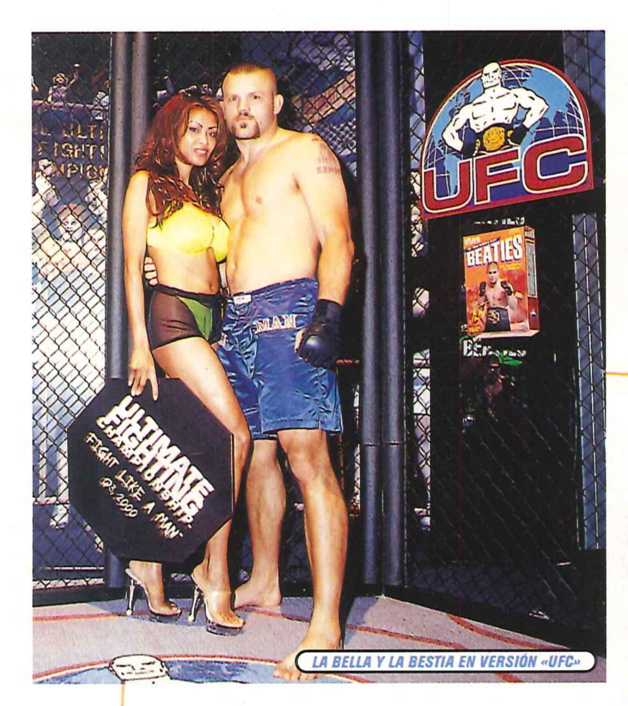
Sega quiere darle un toque de alegría a nuestras partidas, y por eso está preparando una completa línea de mandos y Visual Memory de cinco colores distintos.

Además, incluso han bautizado a cada uno con un nombre de lo más cachondo: el azul, por supuesto, es Azul Sonic. Después están el Verde Zombie, el Rojo Knuckles, el Negro Robotnik y el Amarillo Tails.

De momento, están destinados al mercado americano. Esperamos verlos pronto también por aquí.







LA BELLA Y LA BESTIA EN VERSIÓN «UFC»





En una feria como el E3 hay mucho más que juegos. Para vivirla a tope hay que admirar el espectáculo, la música, los stands y las chicas, siempre las chicas. ¡Menudo ambiente!

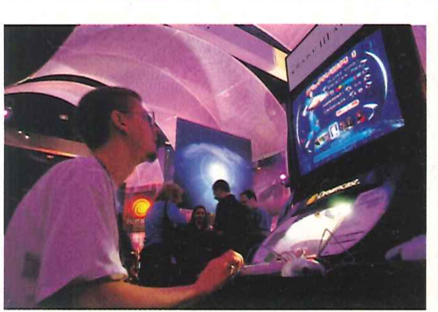
¡¡ESTO ES AMÉRICA!!


¿QUIÉN NO SE ENAMORÓ EN EL STAND DE SEGA?



UNA VISTA GENERAL, CON DREAMCAST OMNIPRESENTE


«DEAD OR ALIVE 2», UN SUEÑO HECHO REALIDAD





▶ Compañía: **Atlus** (www.atlus.com) ▶ Fecha: **Julio** ▶ Género: **Shoot'em up subjetivo**

Maken X

Cuando ingenieros de armamento y científicos genetistas comenzaron a trabajar juntos, ni siquiera podían imaginarse que el fruto de sus empeños acabaría siendo una espada... ¡con vida propia!

Su título no es muy conocido, pero lo vamos a escuchar bastante en los próximos meses: «Maken X» va a ser el primer juego desarrollado para Dreamcast por Atlus, una compañía bastante vinculada a la creación de juegos de rol en otras plataformas, y que hará su debut en los 128 bits con este juego de acción con toques de RPG.

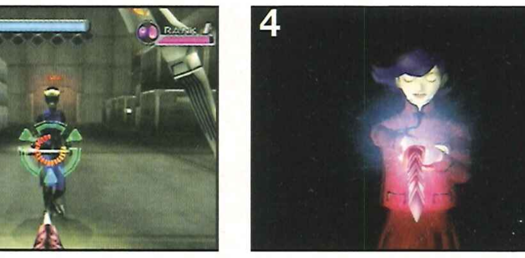
El argumento de «Maken X» es digno de una buena novela de "política-ficción". y no ha estado exento de controversia en los países donde ya se ha lanzado el juego. Veréis: en los últimos años se ha ido organizando un grupo militar que cada vez ha adquirido un mayor poder estratégico, con bases a lo largo de todo el planeta. Este grupo, con una ideología neofascista, pretende extender su dominio por todo el planeta cueste lo que cueste.

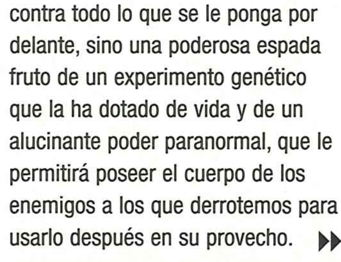
El caso es que por circunstancias que será mejor que descubráis vosotros, controlaremos a "Deux ex Machina", más conocida como Maken X, con la idea de aguarles la fiesta a estos muchachos.

Y SABED QUE MAKEN X NO VA A SER UN ROBOT superarmado, o un valeroso héroe dispuesto a luchar contra todo lo que se le ponga por delante, sino una poderosa espada fruto de un experimento genético que la ha dotado de vida y de un alucinante poder paranormal, que le permitirá poseer el cuerpo de los enemigos a los que derrotemos para usarlo después en su provecho. ▶▶





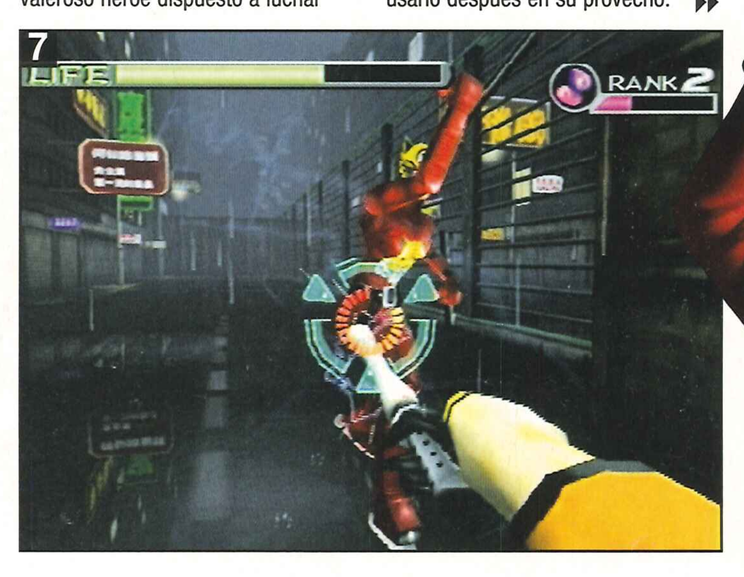




❶ Una fase en un avión... el enemigo final no podrá ser otro que la jefa de azafatas.
❷ A estos perros les han amputado la mandíbula y les han encajado en su lugar minas antipersona. ¡Animalitos!
❸ La acción la seguiremos siempre desde una vista en primera persona. Será nuestra primera experiencia en Dreamcast con un juego tipo «Quake».
❹ Ésta es la espada "Deux ex Machina", también conocida como Maken X. Los enemigos la llaman "espada diabólica".







❺ Estamos en la India y los escenarios nos dejarán encandilados. Cuidado, que los malos no descansarán ni un momento.
❻ Estos ninjas son rápidos, pero acabar con ellos será fácil con uno o dos golpes.
❼ Un escenario lluvioso. Fijaros en los reflejos del escenario sobre la carretera.



LAS CLAVES

EL PRIMERO EN SU GÉNERO. «Maken X» va a tener el honor de estrenar la acción en primera persona en nuestra consola. Será el primero de un género que esperamos que nos de muchas alegrías en el futuro.

ARGUMENTO DE CIENCIA-FICCIÓN. Toda la acción va a partir de un argumento muy elaborado, digno de los mejores relatos de ciencia-ficción. Desde luego, crear una espada con vida propia habla de la imaginación de los programadores.

Y EN CASTELLANO. Cada vez más juegos de los que nos llegan lo hacen traducidos (en este caso, estará subtitulado). Y es que la trama merecerá la pena.







El estilo de juego tendrá una difícil clasificación, porque aunque la orientación principal va a ser la acción en primera persona, no se parecerá demasiado a otros títulos tan conocidos en el género como «Doom» o «Quake». Y es que «Maken X» también va a entrelazar en su argumento varios momentos en los que el jugador deberá tomar determinadas decisiones personales, opciones que harán que el desarrollo del juego transcurra por unos u otros derroteros. ¿Acaso esto no presenta cierto "tufillo" a RPG?

Además, va a tener un montón de finales distintos, consiguiendo que la experiencia de cada jugador sea más o menos única en función de las decisiones que haya ido tomando.

LA COMPLEJA HISTORIA DEL JUEGO será narrada con la ayuda de numerosas secuencias animadas que traerán los diálogos subtitulados en correcto castellano, y que irán desgranando poco a poco su fantástico argumento. Formarán un prólogo de lujo, aunque a veces un poco largo, para unas fases que estarán inundadas de combates.

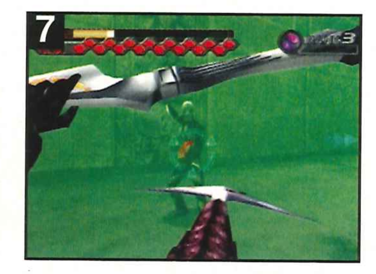
En ellas avanzaremos con un punto de vista siempre subjetivo, sin poder optar por ningún otro, y con libertad absoluta de movimientos. La visión, por tanto, estará limitada a lo que tengamos enfrente, y eso será un grave problema cuando nos aparezca un enemigo por la espalda, algo que ocurrirá muy a menudo. Claro, que en cuanto tengamos a un rival a nuestro alcance podremos fijarlo para movernos en torno suyo sin que desaparezca nunca de nuestro campo de acción. Será ▶▶





❶ La joven Kai, hija del creador de MakenX, será la que dote de alma a la espada gracias a su afinidad genética con ella.
❷ Al morir, cada enemigo soltará una esfera, y nosotros deberemos recolectarlas para incrementar con ellas nuestro rango.
❸ En una fase que transcurre en la Plaza Roja de Moscú no podrá faltar la nieve.
❹ Algunos de nuestros ataques serán muy contundentes, sobre todo si podemos realizar algún ataque especial.
❺ Aunque en algunos momentos del juego podremos lanzar proyectiles, la mayoría de los combates serán cuerpo a cuerpo.









❻ Con un poco de destreza conseguiremos enlazar una serie de golpes que, bajo el nombre de "critical", tendrán un mayor impacto en nuestros enemigos.
❼ Cuando un enemigo nos provoque daño veremos este flashazo verdoso..
❽ El ataque especial de este cuerpo que hemos robado es lanzar descargas eléctricas. El voltio estará con nosotros.
❾ La mejor forma para acabar con la mayoría de los enemigos será intentar alejarse y estudiar sus rutinas de ataque.

ROBANDO CUERPOS...

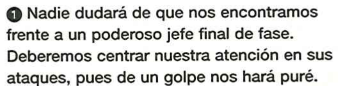
La espada Maken X va a tener la rara habilidad de apoderarse de los cuerpos de determinados personajes para continuar con ellos su aventura. Suelen ser los de enemigos finales a los que hayamos derrotado y tomar un cuerpo u otro significará que los sucesos se desarrollen de maneras distintas.

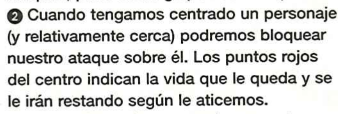












❶ Nadie dudará de que nos encontramos frente a un poderoso jefe final de fase. Deberemos centrar nuestra atención en sus ataques, pues de un golpe nos hará puré.
❷ Cuando tengamos centrado un personaje (y relativamente cerca) podremos bloquear nuestro ataque sobre él. Los puntos rojos del centro indican la vida que le queda y se le irán restando según le aticemos.
❸ En la primera fase controlaremos el cuerpo de la chica Kai, y tendremos una especie de tutorial para aprender el control.













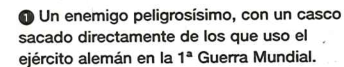
❹ Este símbolo que aquí veis (y que estará esparcido por casi todas las localizaciones) es sospechoso. Los enemigos están cerca.
❺ A veces la dificultad del combate se verá incrementada por la estrechez del lugar.
❻ Uno de los jefes más duros con que nos encontraremos. ¡Y lanzará bombas!
❼ Los ataques más contundentes los realizaremos cargando nuestra espada, pero nos restarán una porción de energía.
❽ Este enemigo será especialista en enviarnos misiles con muy mala intención.

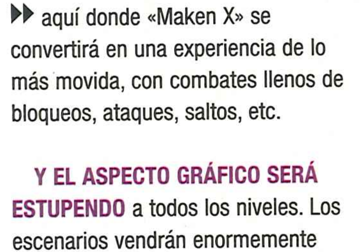












❶ Un enemigo peligrosísimo, con un casco sacado directamente de los que uso el ejército alemán en la 1ª Guerra Mundial.
❷ Deberemos aprender a guardar las distancias, aunque a veces esta táctica resultará absolutamente imposible.
❸ Una jauría de perros-kamikaze nos esperará en cuanto entremos en la fase de Londres. Serán altamente explosivos.
❹ La velocidad de los combates va a ir unida a la espectacularidad gráfica de muchos de los golpes que logremos dar.

▸▸ aquí donde «Maken X» se convertirá en una experiencia de lo más movida, con combates llenos de bloqueos, ataques, saltos, etc.

Y EL ASPECTO GRÁFICO SERÁ ESTUPENDO a todos los niveles. Los escenarios vendrán enormemente detallados, tendrán una resolución y una nitidez altísimas, y mantendrán siempre un suave paso de imágenes a 60 fotogramas por segundo.

Los otros protagonistas del juego serán los enemigos, de gran tamaño y con diseños que resultarán de lo más extravagante, muestra de la imaginación los programadores han derrochado al crear «Maken X».

Un montón de fantasía, combates "a tutiplén" y largos ratos de diversión: ¿se le puede pedir algo más al juego? Pues sí, porque somos insaciables: ¡queremos verlo pronto en las estanterías de las tiendas! ■









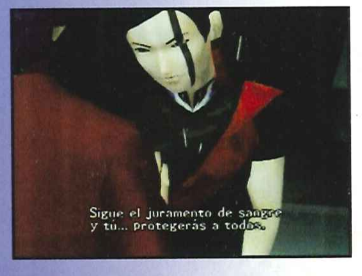
❺ La bella Kai es una chica de 16 añitos, y en su mente residirá la verdadera fuerza de la espada Maken X, creada por su padre.
❻ Ella será la que nos conducirá en nuestra lucha a lo largo de todo el globo terráqueo.
❼ "Bienvenido a las líneas aéreas de la muerte..." Así es como nos recibirá esta rara azafata, que además se pondrá una careta y se empeñará en hacernos picadillo.
❽ Tokio, Hong-Kong, Londres, Estambul, Amsterdam, Moscú... como veis, viajaremos a un montón de ciudades de Europa y Asia.

UNA TRAM
DE PELÍCU

Aunque «Maken X» no será lo que nosotros entendemos como una aventura propiamente dicha, tendrá un argumento digno de las mejores aventuras, complicado y lleno de fantasía, intriga, traiciones...
Lo conoceremos a medida que vayamos pasando escenarios, pues entre fase y fase saltarán escenas cinemáticas (unas veces), o imágenes estáticas con texto (otras), que irán desentrañando la historia de este ejército maligno que ha encontrado la forma de dominar las mentes de los seres humanos para convertirlos en esclavos.











▶ Compañía: **Acclaim** (www.acclaim.com) ▶ Fecha: **Julio** ▶ Género: **Velocidad**

SpiritOfSpeed

Cuando mi abuelo descubra este juego va a flipar con los coches que había cuando era un chaval. En cuanto vuelva de Benidorm se lo enseño, ¡verás como seguro que se compra una Dreamcast!

El nuevo juego de carreras que prepara Acclaim nos va a sorprender volviendo la mirada al pasado de las carreras de coches, trasladándonos de vuelta a los años treinta, la época en que comenzaron a ser un evento social.

EL JUEGO VA A RECONSTRUIR FIELMENTE diversos circuitos de la época, como el de Monza, en Italia, o el de Brooklands, en Inglaterra. En todos encontraremos detalles que nos trasladarán a aquellos años, como el público llevando chisteras y modelitos a lo "Mary Poppins".

Pero lo más importante de todo serán los coches de las escuderías más importantes de la época, como Mercedes, Bugatti, o Alfa Romeo. Su diseño será muy realista, y el control nos hará retroceder en el tiempo: será muy sensible, y la aceleración también más lenta que la de ahora.

Gráficamente, el juego va a ser muy vistoso, con texturas suaves, sin gota de "popping", y una gran profundidad del horizonte en cada uno de los escenarios.

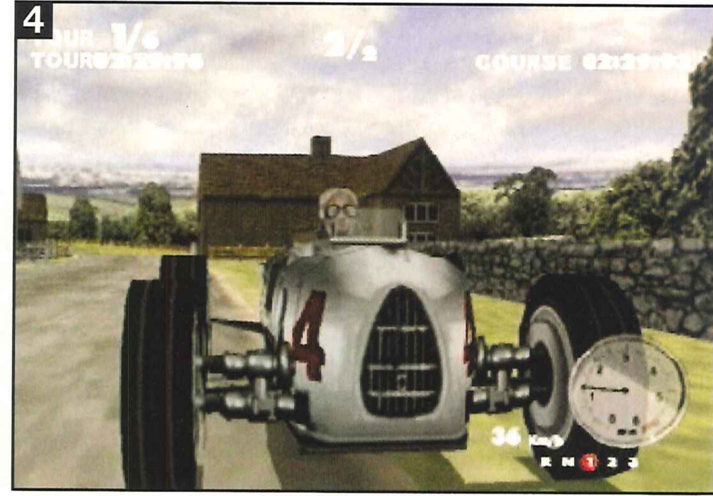
En cuanto al desarrollo en sí, os adelantamos que vamos a tener diferentes modos de juego, desde uno Arcade con carreras rápidas, a un completo modo Campeonato, que nos llevará a competir en distintos lugares del mundo. Así que poneros el gorro y los guantes, porque los motores ya están rugiendo. ■

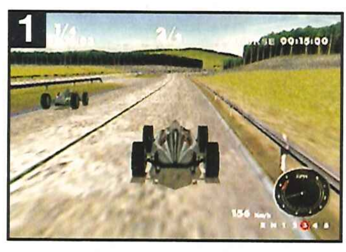
LAS CLAVES

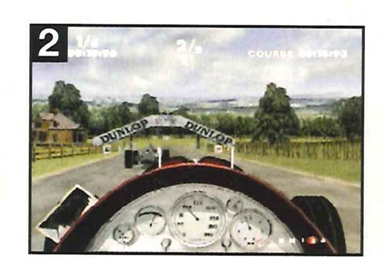
UN SALTO EN EL TIEMPO PARA AMANTES DE LA HISTORIA DE LA FÓRMULA 1. Efectivamente, «Spirit of Speed» va a representar para la mayoría de nosotros la oportunidad de conocer cuáles fueron los comienzos de la F-1, con sus circuitos clásicos y los automóviles que hicieron historia.

UNA ESTÉTICA CUIDADA Y CERTERA. El juego va a tener un entorno gráfico luminoso y preciosista, con amplísimos fondos y suavísimas texturas, y con especial atención sobre numerosos detalles que nos harán creer que estemos en aquellos felices años de la preguerra de los que hablaban nuestros abuelos.

PERO ANTE TODO, UN BUEN JUEGO DE CARRERAS. Aunque no sea un juego de carreras de esos a los que estamos acostumbrados, «Spirit of Speed» llegará a transmitirnos la misma sensación y tendrá el poder adicción de aquéllos, pues en ningún momento dejaremos de competir para llegar los primeros.















❶ En la beta que hemos probado sólo corríamos contra otro coche, pero en el juego que veremos producido será mayor el número de contrincantes, entre cinco y seis. ❷ Con varias opciones de cámara, ésta será la subjetiva, en la que tendremos a la vista el cuadro de mandos del coche. ❸ Un pueblecito británico que nos recibe con banderitas colgadas de los tejados. ¿Podremos montarnos [illegible]o en la noria?

❹ En ocasiones vendrá bien utilizar la cámara de vista trasera para ver si algún contrincante nos pisa los talones. ❺ La imagen es bonita, pero deberemos tener claro que esto no va a ser un rally: se trata de avanzar por el asfalto. ❻ Los circuitos se generarán de forma muy suave, sin ningún tipo de parpadeo en los fondos de los escenarios.

▶ *Compañía:* **Crave** (www.cravegames.com) ▶ *Fecha:* **Julio** ▶ *Género:* **Velocidad**

MagForceRacing

Lo que son las cosas. En la página de aquí al lado tenemos a los vehículos del pasado, y ahora nos metemos de lleno en la velocidad del futuro. ¡Acabamos de inventar la máquina del tiempo!

Otro juego de carreras que se acerca: no nos negaréis que es el género de moda en la consola más blanca del mundo.

Los chicos de Crave, creadores de «Tokyo Highway Challenge», están dándole los últimos retoques a «Mag Force Racing», un título que nos pondrá al control de una especie de triciclos siderales de lo más veloces.

El juego se va a encontrar muy en la línea de la serie «Wipeout», con un ambiente futurista que lo abarcará todo, de los vehículos a las pistas.

Los circuitos se retorcerán en los loopings más extremos y las curvas más pronunciadas, así que será importantísimo aprender a controlar la rarísima física de nuestra nave. Además, podremos utilizar armas (láser o misiles, entre otras) con tal de llegar los primeros tanto en los campeonatos individuales como en el modo para cuatro jugadores.

TODO VENDRÁ ENVUELTO EN UNOS GRÁFICOS DIGNOS de los 128 bits de Dreamcast, con una creación suavísima de los circuitos y un montón de efectos de luz en tiempo real, de esos a los que empezamos a acostumbrarnos.

Con el precio que está alcanzando la gasolina, Dreamcast acabará siendo la mejor opción como medio de transporte, ¿no os parece? ■



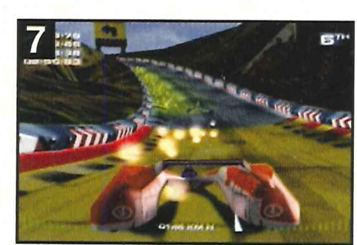
2



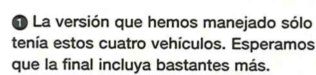












❶ La versión que hemos manejado sólo tenía estos cuatro vehículos. Esperamos que la final incluya bastantes más.
❷ Esta especie de armadura, además de protegernos de los constantes ataques de nuestros competidores, nos dotará de un potente turbo para ir como cohetes.
❸ En estos juegos lo habitual es que el modo multijugador se limite a dos, pero en este caso nos permitirá jugar a cuatro a la vez sin merma de calidad gráfica.

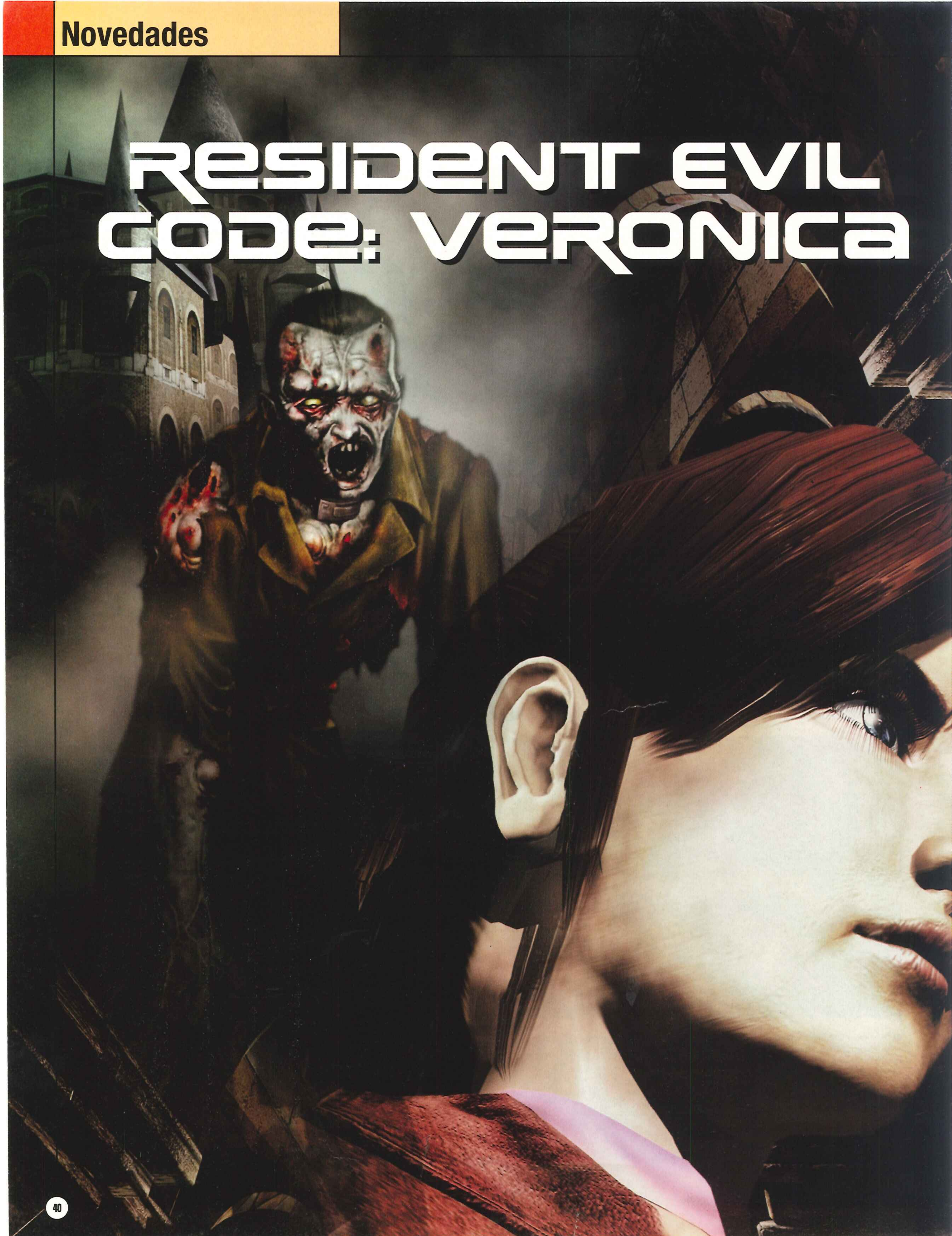
❹ El aspecto gráfico de «Mag Force Racing» será su más importante baza, ya que el estilo de carreras no va a ser demasiado original. ¿A que estáis pensando en la famosa serie «Wipeout»?
❺ En los tramos de circuito cilíndricos podremos ir incluso boca abajo, gracias al agarre tipo imán de los vehículos.
❻ Cada vehículo tendrá distintas características de velocidad, agarre, sensibilidad en el control, etc., por lo que se les dará mejor uno u otro circuito.
❼ La versión a la que hemos jugado no estaba terminada del todo, y el aspecto en que más flojeaba era el sonido, muy soso. Como siempre, esperamos que en el juego definitivo le metan bastante más marcha.
❽ Cuando tengamos un enemigo como aquí, chupándonos rueda, será buen momento para dejar caer una mina. Claro, que antes tendremos que conseguirlas.

LAS CLAVES

EL MEJOR ASPECTO, EL GRÁFICO. La suave creación de los circuitos y unos apreciables efectos de luz, sobre todo cuando usemos algún arma, serán lo que más destaque de este juego.

¿POCO ORIGINAL? El primer comentario al probarlo en la redacción ha sido que se parece a «Wipeout». Esperemos que las carreras sean igual de divertidas.

CUATRO JUGADORES A LA VEZ. El juego soportará la opción para cuatro jugadores a la vez en pantalla sin que se aprecie ningu[illegible]ida de calidad gráfica o una [illegible]ción en la velocidad en los ve[illegible]los. Mola, ¿no?


RESIDENT EVIL
CODE: VERONICA

Toda dinastía genera una leyenda. Ahora es tiempo de descubrir la espeluznante historia de **la familia Ashford.**



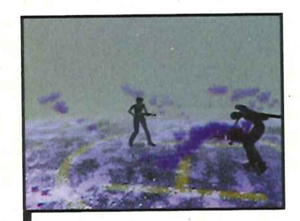
- Tipo de juego: **AVENTURA DE ACCIÓN**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **PROEIN** *www.proein.com*
- Visual Memory: **SÍ (11 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.940 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Salas tan bonitas como ésta, en la que un antiguo carrusel de niños ocupa el centro de la estancia, pueden hacernos olvidar nuestra verdadera misión dentro de la casa. El objetivo no es otro que desentrañar el misterio que rodea a la compañía Umbrella y sus todavía inacabados experimentos con virus biológicos.



Por si los zombies no fueran enemigos suficientes, ahora nos encontramos esta araña.



"Nosferatu" es uno de los enemigos más originales a los que nos enfrentamos.



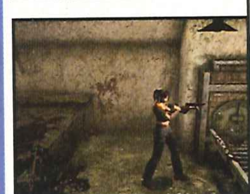
Pocas veces existe la posibilidad de tener en tu poder un título que se sabe de antemano que va a entrar en la historia de los videojuegos por la puerta grande. Ahora nos llega una de esas ocasiones, fruto del compromiso de Capcom para programar una versión de su famosa serie de terror que sólo pudiera jugarse en nuestra, ahora más que nunca, idolatrada consola blanca. Se trata, ¡por fin!, de «RE Code: Veronica», un juego que te pone de 0 a 100 en tres segundos, y no nos referimos a las prestaciones de un coche. Estamos hablando de las pulsaciones del corazón.

AÚN RECORDAMOS CON UN ESCALOFRÍO aquel susto de los perros que saltaban por la ventana en el primer «Resident Evil». Los chicos de Capcom son conscientes del poso que dejó en la memoria colectiva de los jugadores de todo el mundo aquel primer acercamiento a un "survival horror", y por ello han querido rendirle un merecido homenaje a la primera entrega, incluyendo algunos detalles estelares como un endiablado puzzle con unos cuadros (¿recordáis?), o algunas réplicas de las salas de la mansión original. Pero aquí se acaban todas las coincidencias con anteriores entregas y empieza la intrigante historia, en exclusiva para Dreamcast, de «Code: Veronica».

Tres meses después de lo acontecido en Racoon City, Claire Redfield se interna en un complejo de la compañía Umbrella para buscar a uno de los miembros originales del equipo S.T.A.R.S., su hermano Chris. Sin ▸▸

LA LUZ NUNCA HABÍA PARECIDO TAN REAL





Los fogonazos al disparar, la luz del mechero o la de una lampara en el techo, nos dan muestras del fabuloso trabajo con la iluminación del juego.



Algunas salas son réplicas de las que vimos en el primer «Resident». Debemos coger el mapa de la estatua, pero ahora no hay escalera...



Los muertos vivientes son una especie a extinguir de la faz de la Tierra, y nuestra nena favorita, el mejor antídoto conocido contra ellos.



¿Qué pensabais?, ¿que ibais a libraros de utilizar el cerebro? Pues no, majetes. Ahí fuera os esperan muchos puzzles y acertijos que desvelar. Pero en esta ocasión, os garantizamos que es todo un placer enfrentarse a los retos que encierra la mayor aventura jamás contada. Algunos son tan originales, que querréis hacerlos más de una vez. Otros son tan difíciles, que desearéis no tener que repetirlos nunca.



IMAGINACIÓN Y DETALLES PARA UNOS ESCENARIOS INOLVIDABLES

Lo primero que hay que destacar de los escenarios de «Code: Veronica» es que las prerenderizaciones quedaron atrás. Ahora todas las localizaciones son generadas en tiempo real por el procesador de la consola. Miles de polígonos dan forma a salas y habitaciones de una calidad gráfica asombrosa. La prisión, la galería de arte, el campo de entrenamiento militar, una sala de torturas, la mansión privada de los Ashford ¡y hasta un submarino!, nos dejan totalmente impactados por su realismo.

▶▶ embargo, nuestra heroína es capturada y transportada a una lejana isla, donde despertará prisionera dentro de una oscura celda. La noche es desapacible, fuera resuenan las gotas de lluvia golpeando sobre las lápidas del cementerio, y se oyen sonidos inquietantes de procedencia desconocida. De pronto, alguien se acerca con paso vacilante hasta las rejas de su celda...

AQUÍ EMPIEZA NUESTRA PESADILLA, que nos lleva a investigar la inquietante trama que envuelve a la compañía creadora de los virus biológicos, y su vínculo con la familia Ashford.

El argumento de «Code: Veronica» es uno de los más elaborados que hemos encontrado nunca en un videojuego, lleno de giros inesperados y sorpresas que nos dejan boquiabiertos. De hecho, su particular suspense no tendría nada que envidiar a las mejores películas del género si fuera llevado a la gran pantalla.

Ya desde la misma intro quedamos alucinados con tres minutos de pura acción, pero lo mejor viene después, cuando comprobamos que, intercaladas en el desarrollo, existen multitud de escenas cinemáticas generadas por el motor del juego y de ▶▶





Resolviendo el puzzle de estos cajones conseguimos la "Gold Luger". Así podremos jugar con Steve en el "Battle Mode" al acabar el juego. Como veis, los secretos también abundan.



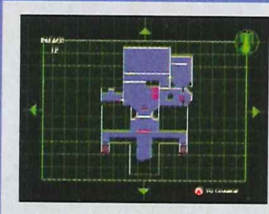




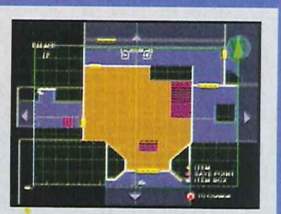
La ballesta es una de las armas más efectivas de todo tu arsenal. Las flechas se encuentran repartidas en gran cantidad por todo el mapeado, y nos puede resultar más útil incluso que la pistola normal.



¡TU VIDA DEPENDE DE ESTE MAPA!







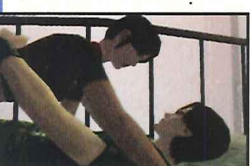
El mapa aparece siempre que presionamos el botón Y. Nos indica el punto o la habitación en la que nos encontramos, y podemos moverlo libremente, así como realizar dos acercamientos de zoom. En ellos se nos indican las maquinas de escribir para salvar partida, los cajones para recuperar objetos, y si es el caso, el ítem que debemos recoger. Más completo, imposible.

SI SÓLO SOMOS DOS, MEJOR LLEVARSE BIEN

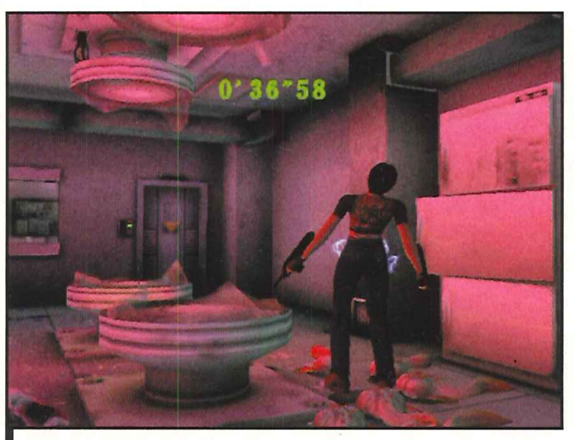








Una aventura tan intensa como ésta también debe darnos algún momento de respiro. Y es que Steve y Claire son jóvenes, guapos y se sienten tan solos...



La asombrosa trama de «Code: Veronica» te depara sorpresas y sustos en muchos momentos. Aquí tenemos que escapar de esta habitación en 40 segundos, antes de que se llene de gas tóxico.

▶▶ superior calidad si cabe. Toman prestadas ideas de películas tan sublimes como "Terminator" o "Matrix", con congelaciones de la escena y giros de cámara alrededor del personaje principal. Una auténtica gozada que nos mete de lleno en ambiente.

PERO ESTO ES SÓLO EL PREÁMBULO, porque el entorno gráfico es soberbio, y hace que otros juegos nos parezcan ahora de la época de las cavernas.

Las animaciones de los personajes se desarrollan siempre con total suavidad, y los miles de polígonos que construyen a su alrededor los detallados escenarios, no sufren ni un solo parpadeo.

Mención aparte merecen los asombrosos efectos de luz, que afectan a todo lo que queda dentro de su campo de acción. De esta forma, podemos descubrir cómo una lampara que se balancea cambia la iluminación de la estancia, de acuerdo a su movimiento. Y esto es sólo uno de los muchos ejemplos que encontramos dentro de los dos GD-Rom en que viene el juego, que han sido aprovechados en su totalidad para albergar el «Resident Evil» más largo de toda la saga, con unas 15 horas de duración real.

Aunque no se hace corto en absoluto, al llegar al final nos queda la sensación de querer más, porque se trata de una de las experiencias jugables más absorbentes que hayamos probado, algo así como la obra cumbre de una saga que combina con maestría la acción más trepidante con momentos de investigación e inteligencia.

Para la ocasión, se han incluido diferentes tipos de zombies, algunos más agresivos que otros, y los encontramos vestidos con los atuendos que llevaban cuando fueron convertidos en muertos vivientes por la asoladora plaga de virus.

En ocasiones se reúnen en pantalla hasta seis de ellos, y es cuando más se ▶▶



Un disparo de la "shotgun" a la cabeza de los zombies sigue siendo la opción más efectiva.



CHRIS EN ACCIÓN

En realidad Chris no es un personaje secundario, sino que asume el protagonismo casi desde el comienzo del segundo GD-Rom hasta el final del juego. Con él no tendremos problemas de inventario siempre que encontremos el "side pack" para ampliar la capacidad. Igual que en «RE2», tiene varios encuentros con Claire durante su recorrido.





LA LIMPIEZA DE STEVE

El juego también nos da el control de Steve durante unos breves minutos. Este simpático chaval, es el encargado de "limpiar" una parte del mapa, para que Claire no tenga problemas en avanzar. Como no hay que preocuparse de la munición, la cosa consiste en aniquilar a todo bicho viviente.

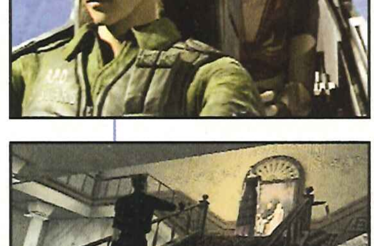


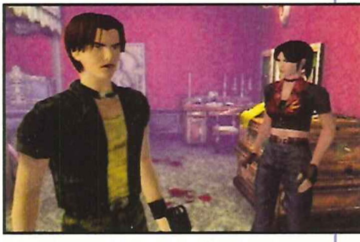


Los juegos de cámaras para seguir la acción siguen un lenguaje cinematográfico, y en todo momento buscan ofrecernos una perspectiva inquietante, para darle ese puntillo de suspense que nadie como Capcom sabe conseguir. Dentro de esta jaula vemos un maletín y munición para la escopeta. ¿Quién se atreve a entrar?











¿ES UN JUEGO O UNA PELÍCULA?

El juego sigue un ritmo narrativo casi perfecto, ayudado por unas secuencias de animación asombrosas. La misma intro es una CG pregrabada al estilo de una superproducción de Hollywood totalmente espectacular. Pero la sorpresa viene después, cuando comprobamos que a lo largo de los dos GD-Rom hay intercaladas multitud de escenas generadas en tiempo real que nos regalan todo tipo de expresiones faciales, animaciones de infarto y otras virguerías, sólo para Dreamcast.

¡ESTÁ EN CASTELLANO!

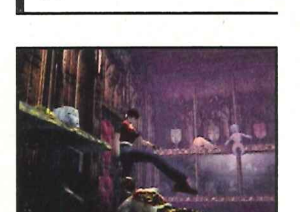
Un juego como éste, que por si mismo justifica sobradamente la adquisición de una Dreamcast, no podía dejar suelto el cabo del idioma. Todos los diálogos están subtitulados en castellano, para que no nos perdamos ni un solo detalle de su desarrollo.







Claire ha quedado atrapada en una gran telaraña. Son los gajes del oficio de heroína.



Cuando todo lo demás falla, una patada en el "careto" del zombie también puede valer.

agradece el poder cambiar de objetivo usando el gatillo izquierdo una vez que estamos apuntando.

Pero preparaos, porque si los zombies nos parecen "chungos", no sabemos lo que vais a pensar cuando conozcáis a los duros y abundantes jefes finales con que nos topamos en los momentos cumbres de esta inquietante aventura.

«CODE: VERONICA» NOS REGALA NOVEDADES que no se habían visto antes en ningún otro «Resident Evil».

Se trata de una historia lineal, que al inicio nos da el control de Claire Redfield para, después de una breve actuación de Steve Burnside, trasladar el protagonismo en buena parte del segundo disco a su hermano Chris.

La primera novedad la descubrimos ya en la misma celda en la que se inicia la partida: se trata de equipar el mechero y llevarlo en la mano para iluminarnos.

Más adelante recogemos también algunos objetos que se pueden equipar o usar para otros menesteres según requiera el desarrollo de la trama, y tenemos



2ª Opinión

Su cinematográfico estilo narrativo, terrorífica ambientación y sobrado nivel técnico convierten a «RE Code: Veronica» en un título que ya forma parte de la élite de los videojuegos. Dreamcast demuestra, una vez más, su potencia y nos brinda una soberbia experiencia jugable.

David Martínez
HOBBY CONSOLAS

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 96%
JUEGOS & CÍA: 90%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 9/10

NOVEDADES DE UNA AVENTURA EXCLUSIVA PARA DREAMCAST



Ciertas armas nos permiten disparar a un enemigo diferente con cada mano. Los zombies morirán a pares.



La acción no se detiene cuando subimos pequeños tramos de peldaños o trepamos escalerillas.



Observad la espalda de Claire. Lleva incrustados dos huevos de polilla que se abrirán en breves momentos.



Los zombies han aprendido a defenderse. Ahora son más agresivos y más listos. Pueden subir escaleras.



El "Sniper rifle" es un arma con zoom de precisión, que dispara en primera persona. Disponemos de siete balas.



Mucho cuidado con los halos de luz de las cámaras. Si nos detectan, nos envían a un "Hunter" en un segundo.

▲ Nos encanta: La increíble calidad gráfica asombra desde el primer momento. La historia es la más absorbente que hemos visto nunca, ¡y está en nuestro idioma!

▼ Podía haberse mejorado: Aunque es el más largo de la serie, esperábamos más duración.



Finalizado el juego, aparece la pantalla de estadísticas con nuestros resultados. Si obtenemos el ranking "A", desbloquearemos una sorpresilla, pero os garantizamos que conseguirlo no es nada fácil. Hay que acabarlo en menos de cuatro horas y media, sin salvar, sin usar sprays, y llevándole a Rodrigo la medicina que necesita. "Casi ná".

PROTAGONISTAS DE UNA TRAMA ATERRADORA


Claire Redfield. Es nuestra protagonista principal. Una chica decidida y valiente.


Steve Burnside. Será de gran ayuda para Claire durante toda la aventura.


Chris Redfield. Está vivo, y llega a la isla en barco para rescatar a Claire del peligro.


Rodrigo. Es el carcelero del inicio. Necesita medicina para poder seguir con vida.


Alfred Ashford. Es, junto a su hermana, el heredero de la compañía Umbrella.


Alexia Ashford. Una mujer misteriosa. Sale a escena cuando menos se la espera.


Albert Wesker. El traidor del primer «Resident» ¿Cuál es su verdadera intención?

▸▸ también la ocasión de comprobar que los zombies son más inteligentes, y hasta han aprendido a subir las escaleras, con lo que ya no basta con dispararles desde una cierta altura.

LOS SUSTOS NO SON MUY ABUNDANTES, pero llegan cuando menos nos los esperamos. Las típicas puertas se abren ahora a diferentes velocidades, y algunas están acompañadas por un exquisito fondo musical y los latidos de un corazón, para hacer que la tensión sea extrema.

Cuando ya parece que está todo dicho, se hace accesible el increíble "Battle Mode" al terminarnos el juego. Básicamente, consiste en destrozar a todos los enemigos a lo largo de una porción del mapa, con nuestro personaje favorito y munición ilimitada. Cada protagonista se enfrenta a un enemigo final diferente, y tampoco faltan los personajes ocultos y alguna que otra sorpresa, como la vista subjetiva tipo «Quake».



¿PENSABAS QUE NO TENIAS ENEMIGOS?

Si hay algo que no nos va a faltar en «Code: Veronica» son enemigos de todo tipo y los magníficos jefes finales. A la enorme variedad e imaginación derrochada en el diseño de cada uno de ellos hay que sumarle unas rutinas de ataque complicadas, y una dificultad a veces elevada. Preparaos para correr al ver al brutal Tyrant, o cuando sintáis la presencia del escurridizo Hunter.

Pero no os preocupéis, que no os vamos a desvelar todos los secretos inconfesables que encierra el juegazo de Capcom, empezando por el enigma que supone su propio nombre: ¿quién es Veronica? ¿Es una persona real? Será mejor que lo descubráis vosotros mismos.

EN DEFINITIVA, SE PUEDE CALIFICAR a este «RE Code: Veronica» como oro puro consolero, y se le puede nombrar no sólo como el mejor «Resident» de la historia, sino como uno de los mejores videojuegos que jamas se han creado. La traducción de los subtítulos al castellano no es sino el remate de una obra maestra de la talla de «Soul Calibur», que vuelve a situar a nuestra consola claramente por encima de las demás.

Pocas veces podemos decir esto de un juego con tanta seguridad: ¡haceros con él en cuanto podáis! ■



¡ Si queréis sacarle todo el jugo a «Code: Veronica», no os perdáis la guía de la aventura que iniciaremos en nuestro próximo número. **!**





UN FANTÁSTICO REGALO FINAL



Al finalizar el juego desbloqueamos el "Battle Mode", en el que disponemos de dos vistas diferentes: en tercera y en primera persona, tipo «Quake». Elegid a vuestro personaje favorito, y... ¡a repartir balazos con munición ilimitada!



El menú de inventario presenta muy pocas variaciones con respecto a anteriores entregas.



Valoración

El mejor «Resident Evil» de la historia, una obra maestra de la programación. Imprescindible en vuestra juegoteca.

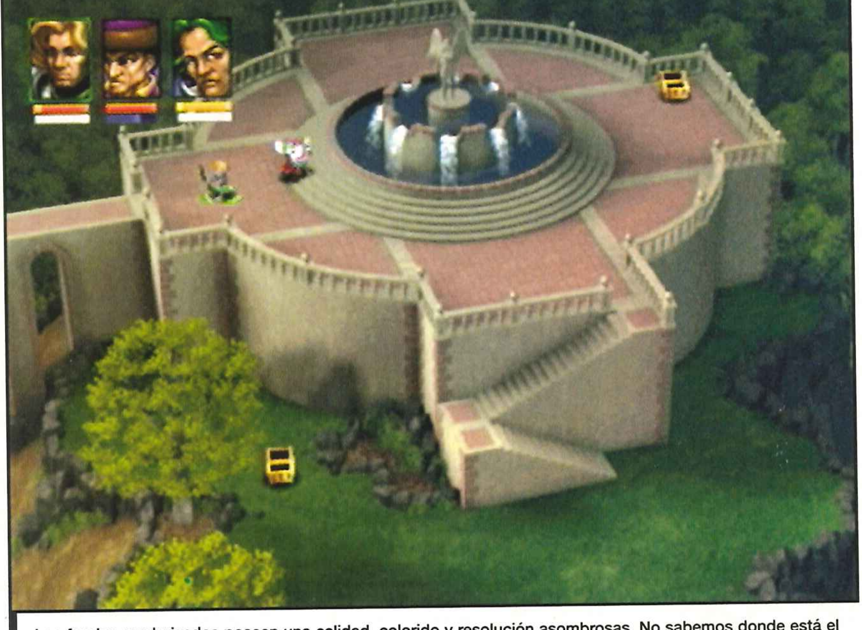

10


SILVER

Un hechicero se está dedicando a raptar mujeres. ¿Vas a permitir que se lleve **también a tu novia?**







Los fondos renderizados poseen una calidad, colorido y resolución asombrosas. No sabemos donde está el reino de Jarrah, pero nos gustaría visitarlo como turistas con nuestra cámara fotográfica en la mano.

- Tipo de juego: **AVENTURA DE ACCIÓN**
- Compañía: **SPIRAL HOUSE** *www.spiralhouse.co.uk*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **SÍ (18 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **CASTELLANO**

El sanguinario Fuge ha secuestrado a todas las mujeres de un apacible pueblo para que su padre, el hechicero Silver, elija entre todas ellas a su futura esposa. Con lo que este malvado no contaba es que entre su "botín" también se ha llevado a Jennifer, esposa de David, el protagonista del juego. Y por supuesto, nuestro héroe no piensa permitir que nadie le robe el amor de su vida sin que pague cara su osadía.

ESTA TRAMA CASI DE CULEBRÓN es el arranque de una historia que vio la luz por primera vez para PC hace aproximadamente un año. Como todos sabéis, Dreamcast funciona con una versión especial del sistema operativo Windows CE, que permite, entre otras cosas, una fiable conversión de los éxitos aparecidos para ordenador, como es el caso de «Silver». Pero no penséis que se ha volcado el juego en el GD-Rom así tal cual, porque los programadores de Spiral House lo han querido mejorar dotándole de una mayor suavidad de movimientos y animaciones, de la útil posibilidad de salvar en cualquier punto de la aventura, y de una pausa de la acción al acceder al inventario (en el original, los enemigos seguían atacando mientras hurgábamos en los menús). Asimismo, también han inventado un novedoso control del personaje principal con la combinación de los gatillos y el joystick analógico. Con esto se consigue un manejo similar al de PC, que estaba pensado para jugar con un ratón de dos botones. ▶▶





En esta plaza nos ataca un hombre lobo. ¿Se les mataba con ajos, o era con balas de plata? ¡Maldita memoria!



Una vez que pasamos por la puerta mágica estaremos a salvo de ciertos enemigos, que quedarán fritos al cruzarla.



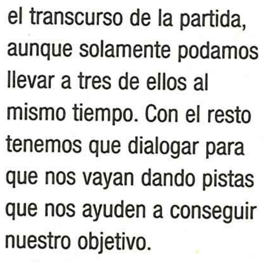
CONOCE TUS APTITUDES

La clave del éxito radica en un buen entrenamiento. Nuestro abuelo, que es un reconocido espadachín, nos guía por un tutorial al principio del juego para dominar todos los golpes.
El innovador sistema de lucha, que combina el joystick analógico y los gatillos, es muy sencillo de utilizar, y muy pronto nos da la ocasión de ponerlo en práctica.





La ambientación tétrica de algunos parajes que visitamos es totalmente creíble. ¿Os atrevéis a cruzar esa puerta?



Al acceder al inventario se pausa el juego, y podemos elegir el arma o la magia, y reponer fuerzas sin peligro.

Observad la gran cantidad de objetos que podemos portar. Aprendiendo a utilizarlos no se nos puede escapar la victoria.



PEQUEÑO MUESTRARIO DE GOLPES Y MAGIAS







Cuando recogemos un orbe y tenemos nivel mágico suficiente, podemos hacer golpes especiales pulsando el gatillo derecho y el botón B.

Durante nuestra larga aventura, y una vez metidos en faena, recorremos el mundo de Jarrah, que engloba más de doscientos escenarios prerenderizados al estilo «Resident Evil 2». Todas estas localizaciones, a cada cual más bonita, están diseminadas a lo largo de siete territorios, que forman uno de los más extensos mapeados que hemos visto. En cada una, la cámara sigue la acción desde una perspectiva fija, mostrando siempre un ángulo distinto.

LA BÚSQUEDA DE SIETE ORBES MÁGICOS dentro del increíble montaje narrativo que compone la trama de la aventura, es la tarea en la que se ven envueltos más de cincuenta personajes. Entre estos se incluyen los seis que llegan a formar parte de nuestro equipo con el transcurso de la partida, aunque solamente podamos llevar a tres de ellos al mismo tiempo. Con el resto tenemos que dialogar para que nos vayan dando pistas que nos ayuden a conseguir nuestro objetivo.

Según encontramos estos orbes ganamos la capacidad de efectuar magias y golpes especiales cada vez más potentes, hasta adquirir un total de ocho hechizos con tres niveles de fuerza.

Ante tal demostración de poderío los enemigos no se quedan atrás, y os podemos garantizar que la variada fauna que sale a nuestro paso tampoco se chupa el dedo. Diablillos, hombres lobo, cangrejos gigantes, esqueletos o dragones nos ponen las cosas difíciles durante los innumerables combates que disputamos.

Precisamente uno de los puntos fuertes de «Silver» radica en el componente

EL DOBLAJE, DE LUJO





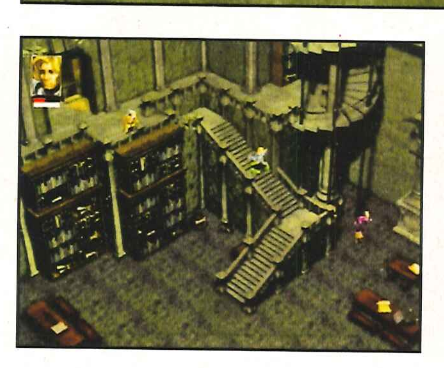
«Silver» es uno de los pocos juegos que ha sido doblado a nuestro idioma (nos viene también «Tomb Raider IV» a la mente). En el menu de opciones podemos elegir entre oír las voces, o tener también los diálogos subtitulados. Cada uno de los cincuenta personajes tiene su voz, y se han cuidado al máximo pequeños detalles como el habla de un borracho, o el tono burlón de los diablos. ¡A ver si cunde el ejemplo!



Activando el mapa cuando deseemos podemos viajar de un punto a otro de Jarrah que hayamos visitado antes.



Cada escenario nos muestra la acción desde una cámara fija. En este caso, combatimos desde una perspectiva cenital.







WWW.SILVER-GAME.COM

Un juego como éste no podía dejar de tener su hueco en el ciberespacio. Y es que los tiempos adelantan que es una barbaridad, hasta para los protagonistas de una historia medieval. La web de «Silver» dispone de gran información sobre todos los personajes, amigos y enemigos, que vas a encontrar en el mundo de Jarrah.

▲ **Nos encanta:** El argumento tiene un guión buenísimo, y el doblaje es casi perfecto. Los combates poseen un alto grado de estrategia.

▼ **Podía haberse mejorado:** Los personajes dan un tamaño demasiado pequeño en pantalla.







▶▶ estratégico de sus peleas. Debemos decidir qué tres personajes elegimos para atravesar determinadas zonas, pero como sólo podemos manejar a uno de ellos (aunque se puede cambiar el control de uno a otro en cualquier momento), hay que aprovechar para, por ejemplo, situar a otro de nuestros héroes a cierta distancia disparando flechas.

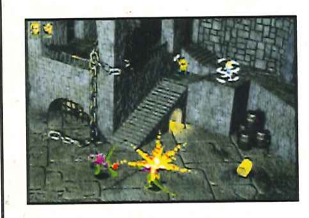
O también comprobamos que a los monstruos que arrojan fuego se les derrota fácilmente con hechizos de hielo (lógico, ¿verdad?), y detalles como éstos le dan mucho interés al apartado de la jugabilidad. Su enorme calidad sólo se ve empañada por el pequeño tamaño de los personajes en pantalla, algo menor del que tenían en el juego de PC, que hace que algunos combates resulten un poco confusos.

LA CALIDAD DE LA BANDA SONORA merece destacarse, porque durante las muchas horas de juego que encierra «Silver» nos acompaña siempre un fondo musical animado por coros, orquestas y fanfarrias.

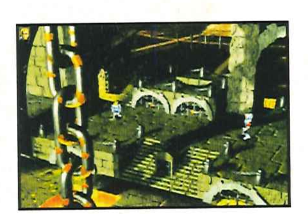
Si a esto unimos que no sólo los subtítulos están en castellano, sino que el juego también presenta un doblaje sencillamente magistral, podemos concluir que la ambientación es fantástica.

Con todo esto, el juego de Infogrames cumple de sobra todas las expectativas. Probad la demo de nuestro DreamOn 10 y descubriréis una experiencia única. ■

LUCHA CONTRA LOS FIELES VASALLOS DE SILVER



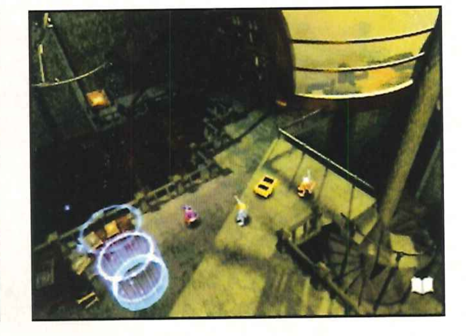






No están todos los que son, pero sí los que son más peligrosos. El mismo Fuge y otros jefes finales se interponen en nuestra lucha por liberar a las mujeres del poblado.







En el campamento rebelde podemos salvar la partida.







Como podéis apreciar en esta imagen, en la taberna se juntan en pantalla hasta 22 personajes diferentes, cada uno de ellos moviéndose y actuando por su cuenta. Un alarde de la enorme potencia de Dreamcast.



Este es el séptimo y ultimo Orbe que necesitamos para poder enfrentarnos a Silver, y rescatar a nuestra mujer.

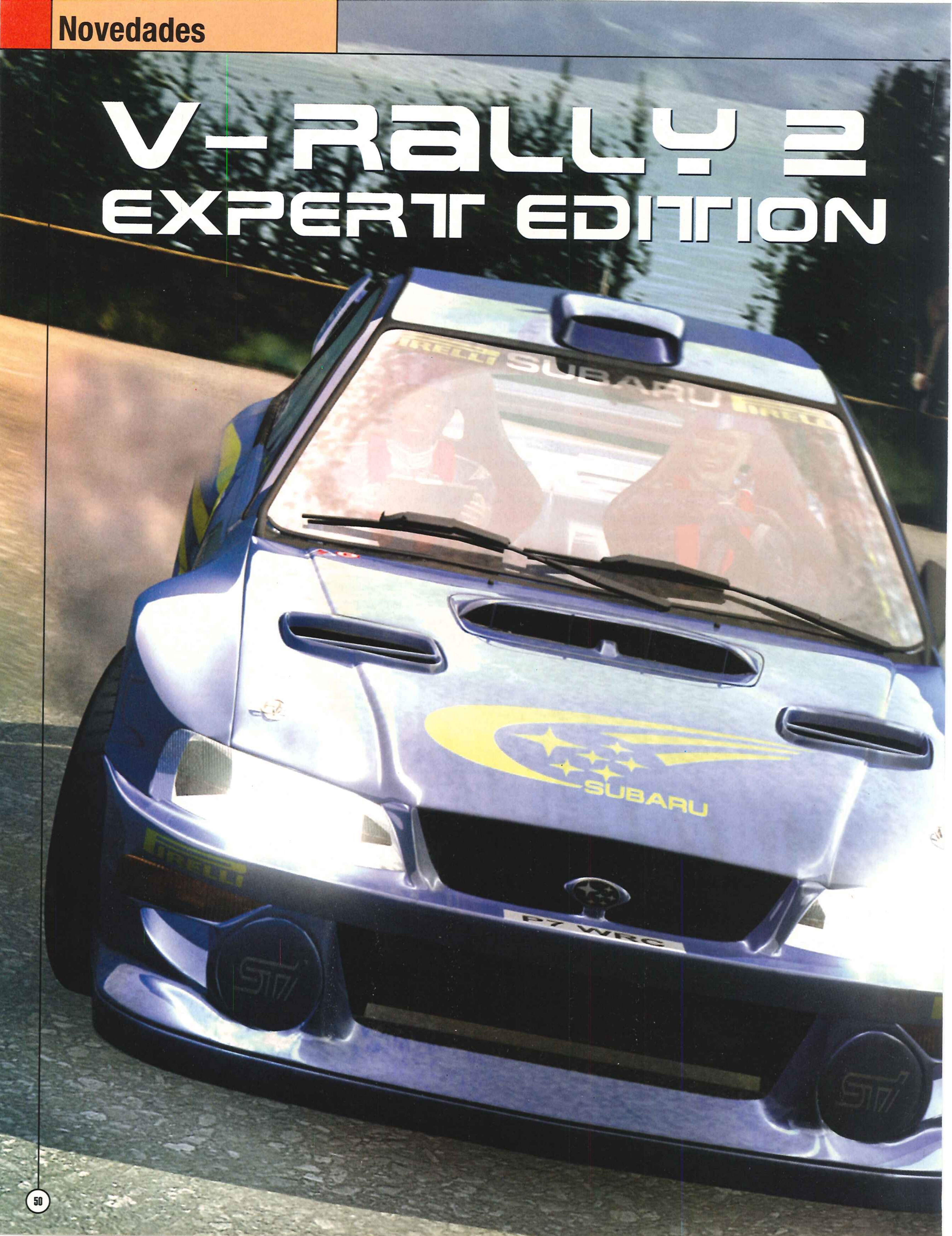
Valoración

«Silver» es la aventura de acción con tintes de RPG que todos deseábamos. Su elaborado argumento, el doblaje y la calidad gráfica nos encantan.

9



V-RALLY 2 EXPERT EDITION



Querido Carlos: la próxima vez que no te **arranque el coche**, prueba los bólidos de Infogrames. ¡Nunca fallan!

- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Compañía: **EDEN STUDIOS** *www.eden-studios.com*
- Distribuidora: **INFOGRAMES** *www.es.infogrames.com*
- Visual Memory: **SÍ (6 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **DE 1 A 4**
- Idioma: **INGLÉS**

La velocidad sigue siendo uno de los géneros que mejor trato recibe en Dreamcast, y la llegada de un título tan potente como «V-Rally 2» es la penúltima prueba de que los coches y nuestra consola forman un equipo ganador.

La ventaja al hacer este análisis es que seguro que la mayoría de vosotros ya habréis probado la demo que venía en el Dream On del número pasado, así que cuando os hablemos de la enorme clase del juego de Infogrames, comprobaréis por vosotros mismos que es totalmente cierto.

LO PRIMERO QUE TENÉIS QUE HACER es olvidaros de las anteriores versiones para otras consolas, porque estamos en un escalón superior. Los chicos de Eden Studios le han pegado al juego un lavado de cara tan grande, tanto a nivel gráfico como jugable, que han conseguido que esta «Expert Edition» quede por encima del resto.

Y no tenéis que esperar mucho para daros cuenta: antes de conectar el juego, sentaros cómodamente y prepararos para disfrutar de una intro fantástica, que mezcla unas espectaculares imágenes renderizadas con la música cañera del grupo "Sin". Nosotros hemos llegado a apagar y volver a encender varias veces la consola simplemente para verla de nuevo, porque son un par de minutos que de verdad merecen la pena.

Después, una vez que ponemos en marcha el motor de nuestro coche, entra también en acción el motor gráfico del juego, y cuesta decidir cuál de los dos es más potente. La enorme cantidad de circuitos que incluye «V-Rally 2» no impide que los encontremos llenos de detalles, ni que se extiendan también a lo largo de varios kilómetros de pista cada uno. Podemos correr en los lugares más clásicos del mundial de rallies, y ▶▶



Las repeticiones después de cada carrera nos ofrecen unas imágenes espectaculares. Podemos cambiar de cámara a nuestro gusto, y fijarnos en detalles que pasaron desapercibidos mientras conducíamos: el perfecto acabado de los coches, o la presencia de piloto y copiloto sentados en el interior.



No hay pilotos reales, pero como veis, los coches están perfectamente reproducidos.


El agarre disminuye en las pistas nevadas. Hay que tener mucho cuidado en las curvas.

LOS COCHES DEL MUNDIAL



1.6 L Kit Cars: Citroen Saxo, Peugeot 106 y Nissan Micra.



2L Kit Cars: Renault Megane, Vauxhall Astra, Seat Ibiza, Citroen Xara y Peugeot 306.



World Rally Cars: Ford Focus, Peugeot 206, Hyundai Coupé, Seat Córdoba, Skoda Octavia, Corolla Brundle, Subaru Impreza, Toyota Corolla y Mitsubishi Lancer.



El efecto de nuestros faros iluminando la pista es una genialidad que sirve para demostrar el altísimo nivel técnico de «V-Rally 2».

Si os cansan las carreras en solitario del modo Campeonato, podéis luchar contra tres rivales en los modos Arcade y Trofeo V-Rally.



Antes de cada carrera, y de acuerdo con los datos que nos dan sobre el clima, el tipo de terreno, etc., podemos ajustar los diferentes aspectos mecánicos de nuestro vehículo. Nada queda fuera de nuestro alcance, desde la suspensión y las marchas hasta el tipo de neumáticos.

UN JUEGO QUE PREMIA NUESTRO PROGRESO







En «V-Rally 2» no todo está a nuestra disposición desde el principio. Si queremos correr en todos los circuitos del juego, o conducir todos los coches (hay diez vehículos extra), tenemos que superar todas las competiciones.

cada escenario refleja las condiciones reales, tanto del clima como del terreno.

Es cierto que el juego a veces tiene problemas para manejar los más recargados, pero eso no empaña la variedad y el excelente nivel general de los entornos.

EN CUANTO A LOS COCHES, no es necesario entender mucho de rallies para reconocer a los mejores prototipos del mundial. No están los pilotos reales, pero sí los modelos oficiales de marcas como Peugeot, Subaru, Toyota, Ford o incluso Seat, todos con sus características propias de peso, motor, etc.

Si queréis detalles de calidad, os podemos hablar del polvo que levantan los coches que van delante nuestro, de las manchas de barro que aparecen en la carrocería, de los efectos de los faros iluminando la pista en las carreras nocturnas, o del público, que saca fotos a nuestro paso y se atreve a cruzar la pista corriendo. Además, esta versión de «V-Rally 2» incluye también una nueva vista interior en la que se ve al piloto manejando el volante y las marchas.

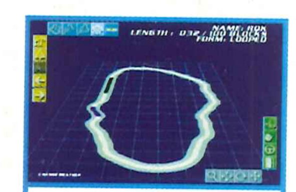
¿Y sabéis lo mejor? Que este soberbio despliegue visual viene acompañado por una jugabilidad también de lujo. La principal virtud es su versatilidad, porque los distintas opciones de juego satisfacen por igual a los que les gusta un estilo más arcade o a los partidarios de la simulación más real.

Los primeros tienen precisamente eso, un Modo Arcade y otro llamado Trofeo V-Rally, en los que participan tres coches más aparte del nuestro, y funcionan por puntos uno, y por tiempo total acumulado el otro.

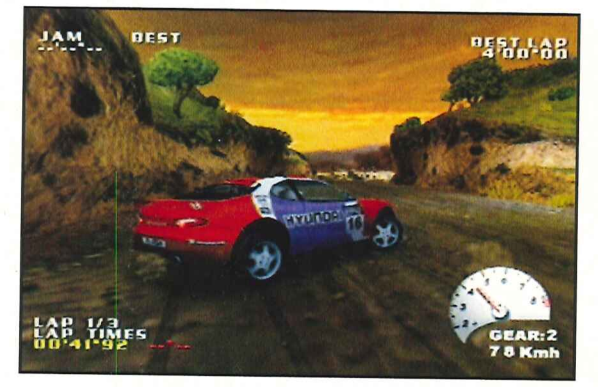
Pero si preferís seguir una temporada como el Mundial, entonces la opción adecuada es el Modo Campeonato, una sucesión de carreras con varios tramos, que atravesamos en solitario, como ocurre en realidad,



Si competimos en una carrera lluviosa, la carrocería de nuestro coche se mancha de barro. Luego tendremos que pegarle un manguerazo.



Además del altísimo número de circuitos "oficiales" que incluye, «V-Rally 2» tiene también un editor que nos permite crear nuestras propias pistas. De esta forma, el juego dura hasta donde llegue nuestra imaginación al diseñarlos.





El modo para cuatro jugadores simultáneos es exclusivo de la versión de Dreamcast.

2ª Opinión

Tiene una velocidad y unos gráficos alucinantes, montones de coches y pistas, y un sencillo editor de circuitos, pero falla en pequeños detalles y le falta una estructura de competición real.

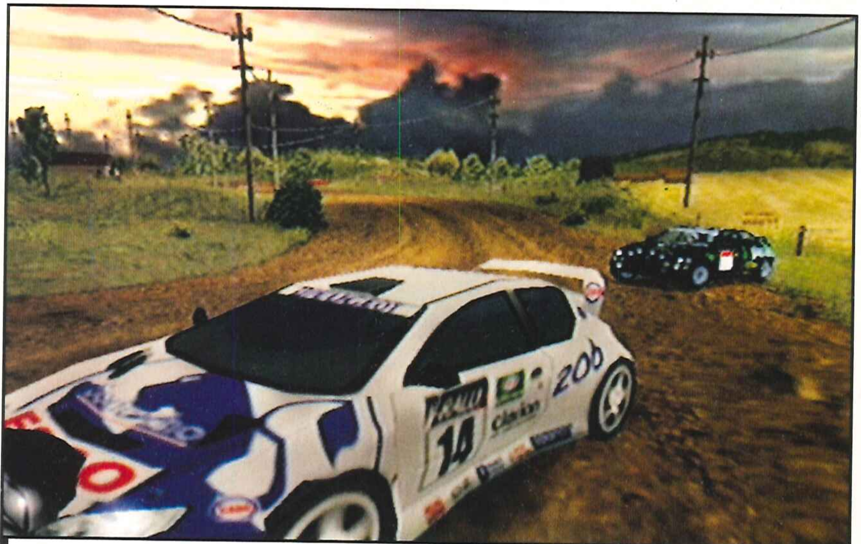
Steve Owen
REVISTA OFICIAL INGLESA

Otras puntuaciones

HOBBY CONSOLAS: 90%
REVISTA OFICIAL INGLESA: 7

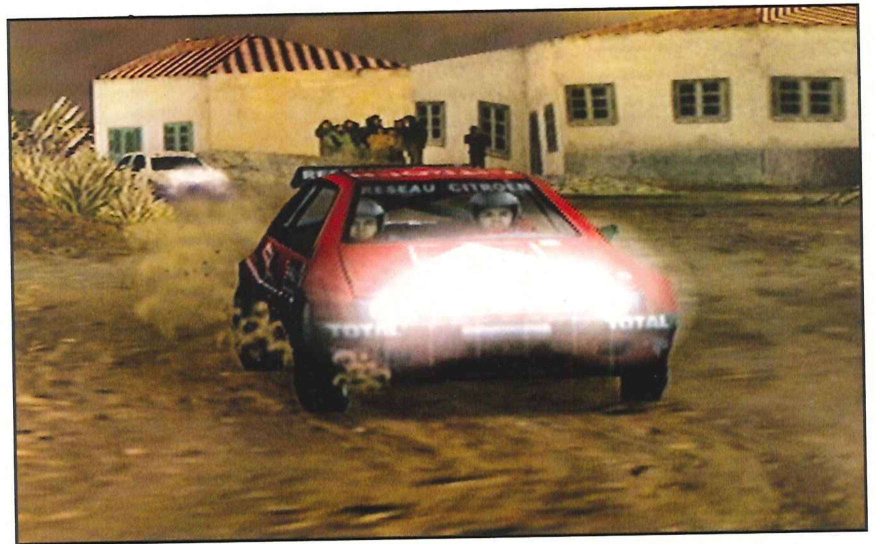


Saber derrapar es fundamental para tomar bien las curvas.



La variedad de los circuitos es asombrosa. Podemos correr en los más famosos del Mundial de verdad, como Montecarlo, Nueva Zelanda o Portugal, y las condiciones climatológicas y el tipo de terreno varían de uno a otro. Para llegar a ser el campeón tendremos que saber adaptarnos a cualquier circunstancia.

Configurando la cámara podemos elegir una vista tan elevada como ésta, que nos permite ver el recorrido con suficiente anticipación.



Aunque nuestro copiloto nos "canta" las curvas en inglés, basta con tener un nivel estilo Barrio Sésamo (izquierda, derecha, etc.) para poder entender las instrucciones que nos da en cada momento.

▶▶ tratando de hacerlos en el menor tiempo posible.

Y otra de las buenas noticias es que éste se trata del primer «V-Rally» que permite partidas para cuatro jugadores, con lo que el cuadro de modos de juego es casi inmejorable.

EL CONTROL TAMBIÉN ESTÁ mejor ajustado que nunca, especialmente en lo que se refiere al peso de los coches. La facilidad con que salían volando al menor bache fue un defecto en las anteriores versiones, pero ahora no sólo la suspensión se adapta como un guante a los desniveles, sino que los vuelcos no suponen dar veinte vueltas de campana. Y por si todavía quedaba algún problema, los retoques mecánicos que podemos hacer ayudan a mejorar el control todavía más.

Dos únicos problemas le hemos encontrado al juego en este apartado: el primero es que los copilotos no hablan castellano, aunque todo el mundo sabe cómo se dice izquierda, derecha, etc. El segundo sí es más grave, porque a veces no se distingue bien por donde sigue la carretera, y como las flechas indicadoras salen en pantalla con demasiada antelación, pueden hacernos girar antes de tiempo.

De todas formas, «V-Rally 2» se destaca como un excelente juego de carreras. Con su llegada, y también la de «MSR», los aficionados al género podemos disfrutar de un dúo de auténtico lujo. ■



Las carreras a dos también se pueden "partir" en horizontal.



¡Vaya atasco! Esto parece la operación retorno de verano.



El sistema de cámaras es de lo más completo que podamos imaginar. Tenemos varias vistas para seguir las carreras, incluida una interior que es exclusiva de esta versión, y además hay una opción que nos permite fijar la cámara a la altura y la distancia que queramos.



Las flechas indicadoras aparecen con demasiada antelación. A veces nos pueden confundir, provocando que giremos antes de tiempo.

¿Os preguntáis si los coches se dañan con los golpes que nos damos? Mirad cómo quedó el nuestro después de una carrera. Menos mal que entre tramo y tramo del Modo Campeonato nos permiten entrar en boxes para repararlo.

▲ **Nos encanta:** La cantidad de circuitos y el diseño de los coches. Las posibilidades de arcade y simulación que ofrece el juego.

▼ **Podía haberse mejorado:** El engine tiene algunos problemas para mover ciertos escenarios. Los copilotos podrían saber castellano.







Jugar con la nueva vista interior es una gozada. El realismo es tan grande, que incluso la luna se llega a agrietar si nos damos un golpe.



La carretera se estrecha al pasar por este pueblo. Tenemos que pisar el acelerador y tener cuidado si queremos adelantar en este punto.

Valoración

Un gran juego de carreras, largo, con buenos gráficos y la mezcla justa de arcade y simulación. La mejor versión de la serie.



MARVEL VS CAPCOM 2

Para los que todavía pensaban que la **lucha en 2D** se había quedado anclada en la generación de los 32 bits...



Algunos de los ataques de cada luchador son exclusivos, y casi siempre espectaculares.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (5 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 Ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Con un equipo formado por Cyclops, Cable (hijo de Cyclops, venido del futuro para ayudar a papá) y Jill Valentine (que se ha prejubilado del grupo S.T.A.R.S.) no podía ser de otra forma: han vencido a todo lo que se les ha puesto delante y han llegado al final del modo Arcade. Así de guapos posan para la posteridad.



Por muy grande que sea este gigantón, le va a costar zafarse de las clásicas llaves de Ryu.



¿Pero se han vuelto locos y están bailando la "jota"? Es que se ve cada cosa que...





Los chicos de Capcom tienen este mes una gran carta escondida detrás del deslumbrante brillo de «Code: Veronica». Vale, no digáis más: ¿a que es un nuevo juego de lucha en 2D? ¡Bingo!, pero esta vez se trata de la conversión para nuestra consola de «Marvel vs Capcom 2», una recreativa que triunfó en Japón y que viene dispuesta a romper el tópico de que "segundas partes nunca fueron buenas". Y os aseguramos que lo logra, porque nos encontramos probablemente con uno de los mejores arcades de lucha en dos dimensiones que se pueden encontrar. Y claro, no podía ser en otro lugar, sino en Dreamcast...

EL JUEGO NOS PERMITE LUCHAR con más de 50 personajes, lo cual ya supone todo un récord. Por un lado nos encontramos a los carismáticos superhéroes de la Marvel, y por el otro a varios protagonistas de otros juegos de Capcom, algunos de los cuales nos descubren su dominio de las bofetadas. Así que al final contamos con casi todos nuestros luchadores favoritos de otras entregas (Ryu, Spiderman, Ken, Hulk, Zangzief,...) y también algunos nuevos como Rubby Heart, Amingo, Juggernaut, o la famosa Jill Valentine de «Resident Evil», que viene con una cohorte de zombies, perros rabiosos y grajos de lo más animada.

Todos ellos gozan de un tamaño considerable, una gama de movimientos muy espectacular y variada, y una perfección gráfica en sus animaciones que es de las que se recuerdan durante mucho tiempo.

Los combates tienen lugar sobre algunos de los mejores escenarios vistos en el género, superando en la práctica a los de la misma recreativa. Pese a que la lucha siempre es lateral, los fondos aparecen en 3D, son estupendos plásticamente y están llenos de detalles para quitarse el sombrero.

Claro, que tampoco es que tengamos demasiado tiempo para contemplar los escenarios, porque la lucha es frenética y realmente divertida. Por primera vez ▶▶

EL HIPER COMBO, MEJOR EN EQUIPO



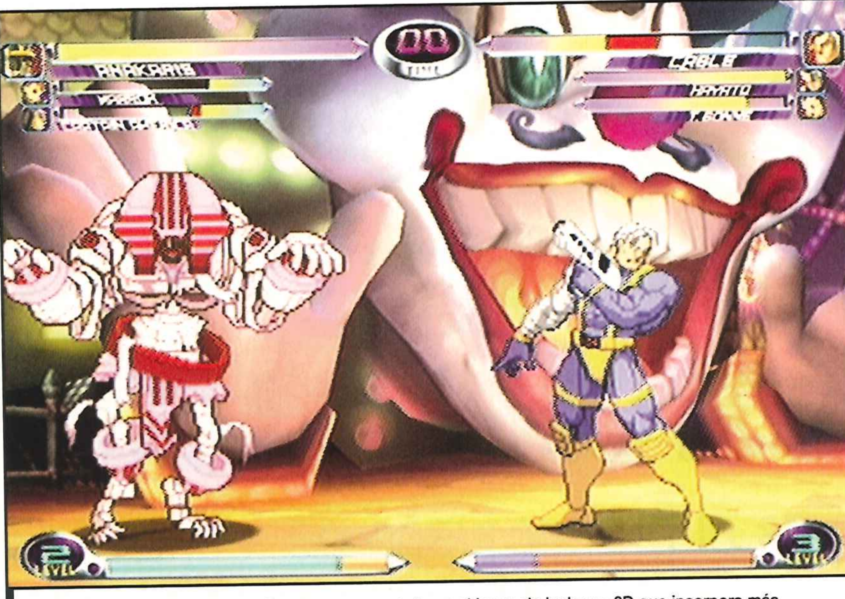


Cuando esté lleno el contador de abajo, podremos realizar Hiper Combos con todos los miembros de nuestro equipo a la vez. Y rogad por el alma de quien esté delante...

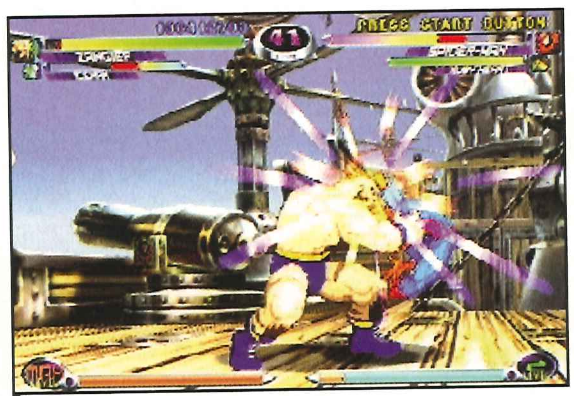


El escenario es un iceberg en movimiento sobre el Ártico. ¡Ni el Titánic se queda a salvo!





Con 56 personajes, «Marvel vs Capcom» se convierte en el juego de lucha en 2D que incorpora más luchadores de la historia de los videojuegos. Entre tantos, no es raro ver a esta especie de momia-sarcófago. Por cierto, ¿os habéis fijado en la calidad de los escenarios? ¡Y están todos llenos de movimiento!



Zangzief es ya bien conocido por los fans del género. Y de Spiderman tampoco hace falta decir mucho. Ahora, que lo divertido es saber cómo acaba un duelo entre los dos. ¿Queréis comprobarlo vosotros?



La victoria en los combates va para el que consiga tener más vida sumando las tres barras.



GUIÑOS Y SORPRESILLAS



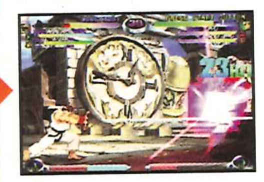
«Marvel vs Capcom 2» está lleno de guiños para los más expertos. ¿Le suena a alguien este bazooka de Jill Valentine?



Seguimos con Jill, que además del bazooka, se ha traído de Racoon City algún que otro zombi hambriento.



El ataque de T. Bonne, esta niña tan valiente, no tiene desperdicio: ¡una bombilla con martillo de plástico incluido!



Éste es bueno. El reloj de este campanario está siempre en hora, porque la toma del reloj interno de la consola.



▶▶ los equipos son de tres luchadores, casi todos ellos con buenos puños y piernas poderosas (decimos casi todos porque Amingo, por ejemplo, es un cáctus gigante que no tiene puños precisamente, pero sí unas espinas peligrosísimas).

Y por supuesto, todos son capaces de realizar magias y demoledores ataques especiales en los que, siendo un poco habilidosos, es posible que participen los tres luchadores a la vez.

El control se ajusta a las pautas del género y ha sido mejorado para hacerlo más sencillo, aunque altamente efectivo. Sigue existiendo la opción para cambiar entre nuestros tres personajes en cada momento, y el ganador de la pelea se determina por la suma de sus tres barras.

TODO VA ACOMPAÑADO DE UN SONIDO espléndido, tanto por los numerosos efectos como por las pegadizas y marchosas melodías discotequeras que acompañan a la acción.

Si sumamos a lo dicho la posibilidad de ir acumulando puntos en la Visual Memory para acceder a personajes, trajes o escenarios nuevos al estilo de «Soul Calibur» (algo que compensa la falta de un modo historia al estilo tradicional), el resultado es que «Marvel vs Capcom 2» se convierte en el primer juego de lucha en 2D que, tanto por gráficos como por jugabilidad, explota de verdad las posibilidades de los 128 bits de Dreamcast.

Sin lugar a dudas, es un juego digno de la nueva generación, y entusiasmará a todos los fans del género. La experiencia de Capcom ha vuelto a conseguirlo. ■

▲ **Nos encanta:** El aspecto gráfico, por fin digno de nuestra Dreamcast, unido a una jugabilidad a prueba de bomba.

▼ **Podía haberse mejorado:** Un "Modo Historia" habría logrado redondear del todo esta perfecta versión de la recreativa.

Y AHORRANDO EN LA VM, PUNTITO A PUNTITO...



Jugando en cualquiera de los modos (incluso en el modo versus), vamos obteniendo puntos que se acumulan en la VM. Si después entramos en la tienda, podemos canjearlos por trajes alternativos o nuevos personajes o decorados. Con ello se ha aumentado en gran medida la duración del juego.

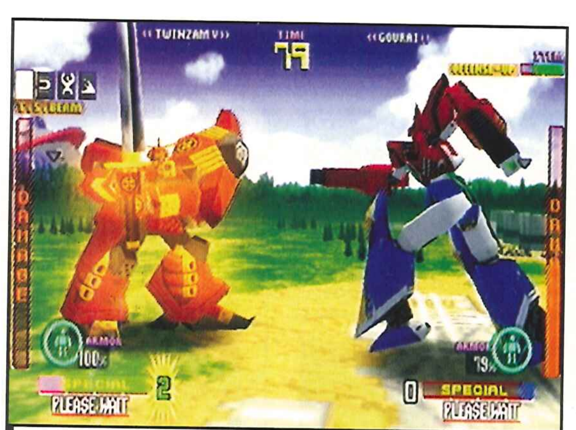
Valoración

Con unos gráficos realmente buenos, un control sencillo y una jugabilidad altísima, es la mejor opción de lucha en 2D.



TECH ROMANCER

Te presentamos el primer juego de lucha en el que el perdedor, en vez de ir al médico, **busca una ferretería.**



El marcador que indica lo bien o mal que lo estamos haciendo es la barra vertical de cada lado de la pantalla: mide los daños recibidos, así que debemos intentar que no se llene bajo ningún concepto.



Una base especial en plena Luna es un lugar idóneo para que estos brutos se zurren sin causar demasiados destrozos. Y entre mamporro y mamporro, si nos dejan, podemos disfrutar de las vistas de la Tierra.

- Tipo de juego: **LUCHA**
- Compañía: **CAPCOM** *www.capcom.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **SÍ (3 bloques de memoria)**
- Internet: **NO**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **INGLÉS**



Los "Final Attack" resultan prácticamente imparables. ¡Y yo con las tuercas sueltas!

Los programadores de Capcom, o bien son "tropecientos", o es que trabajan a golpe de látigo más de 24 horas al día. Es broma, aunque esto es lo primero que nos viene a la cabeza si nos fijamos en el ritmo de lanzamientos que mantiene la casa nipona. Y es que analizando quién ha creado los títulos que comentamos este mes, vemos que Capcom se lleva la parte principal del pastel con un trío de muchos kilates: «Code: Veronica», «Marvel vs Capcom 2» y este «Tech Romancer».

Se trata de una versión de una recreativa bastante popular en el país del sol naciente, pero que nunca llegó a salir de aquellas tierras. Con ella, Capcom se adentra de nuevo en la lucha en 3D, un campo que ya visitó en los primeros días de Dreamcast con «Power Stone», del que muy pronto vamos a tener una secuela.

DEFINIRLO ES BASTANTE SENCILLO: tenemos que ganar a base de mamporros la primacía entre un grupo de ocho descomunales engendros mecánicos que parecen recién salidos de la serie "Mazinger Z". Todos ellos presentan una marcada personalidad, en la que participan activamente sus pilotos, aunque el número no sea demasiado alto para lo que se estila hoy en día.

Con ellos tenemos entera libertad para movernos por extensos escenarios 3D, atacando a nuestros rivales con una mecánica de lucha bastante sencilla a la que es fácil acostumbrarse: los cuatro botones sirven para hacer dos ataques, saltar y defendernos. Como siempre, existen combinaciones para realizar diversos golpes, y también podemos llegar a un poderosísimo "Final Attack" tan difícil de parar, que conseguirlo significa la victoria. Al principio mola, pero hay que reconocer que es un recurso demasiado facilón para triunfar. ▶▶

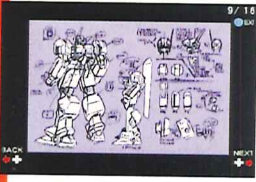
PROLONGA LA VIDA DEL JUEGO CON TU VM











Si dispones de 128 bloques libres en tu VM, puedes descargarte un divertido juego que, además de divertirte, te da dinerito para acceder a ficheros, nuevos robots, ataques especiales...

▲ **Nos encanta:** Un control bastante sencillo y un apartado gráfico muy digno; además con extras que lo hacen más largo.

▼ **Podía haberse mejorado:** Tiene pocos personajes, y el poderío de los "Final Attack" baja bastante la dificultad de los combates.

¡A MACHACAR BOTONES!



En determinados momentos de los combates nos encontramos con esta situación, una especie de pulso en el que el ganador será el que más rápidamente machaque el botón rojo (el de ataque), al tiempo que mueve de un lado a otro el stick analógico.









La cosa grande y con babuchas tipo barco que podéis ver en el lado derecho de este pantallazo es la primera "encarnación" del jefe final. Es bastante duro de pelar, ya que además tenemos que mantenernos con energía suficiente para enfrentarnos a su segunda "personalidad", todavía mucho más desagradable y dañina.

UNA HISTORIA MUY MANGA



El Modo Historia nos cuenta con un sentido del humor de lo más japonés las distintas razones de los pilotos para combatir sin respiro.



Las historias se nos presentan a modo de manga, con diálogos entre combates. Las voces están en japonés, y los textos en inglés. ¡Lástima!



En algunos momentos de las historias, se nos ofrece la oportunidad de elegir una u otra contestación, muy al estilo de los juegos de rol.



A pesar del tamaño de los engendros, su agilidad es digna del mejor karateka.





▶▶ Una curiosa novedad es que en vez de barra de energía disponemos de un contador de daños y también de una armadura, medida con un porcentaje que hay que tratar de mantener.

El aspecto gráfico, aunque queda claro que no estamos ante «Soul Calibur», resulta muy vistoso, y con unos escenarios llenos de detalles que nos recuerdan que manejamos máquinas de más de 500 toneladas.

La acción está llena de efectos especiales y de luz, en los que Capcom es una verdadera experta, y se desarrolla a una buena velocidad (sobre todo si tenemos en cuenta el gran tamaño de los protagonistas y de los escenarios).

ADEMÁS DE UN MODO ARCADE, en que luchamos contra doce enemigos, el juego nos permite disfrutar de un modo Historia muy completo, con divertidas secuencias de estilo manga. Algunas de ellas, como la de la simpática Pollin, son totalmente disparatadas.

Por último, a todo esto hay que sumar la posibilidad de descargar varios juegos a nuestra Visual Memory, que sirven para abrir nuevos archivos gráficos, robots y golpes especiales.

Poco más se puede pedir para tener un juego mucho más completo y divertido de lo que podría parecer en un principio. En definitiva, se trata de una buena opción de compra para todo el que quiera descubrir algo novedoso (y muy "chinaka", por cierto) en el campo de la lucha, aunque sin alcanzar niveles de escándalo. ■



En determinados momentos del combate podemos realizar ataques finales. Son tremendos, no solo por su contundencia, sino también por lo graciosos y relacionados con el mech que manejamos. El de "Bolón" es realmente disparatado.

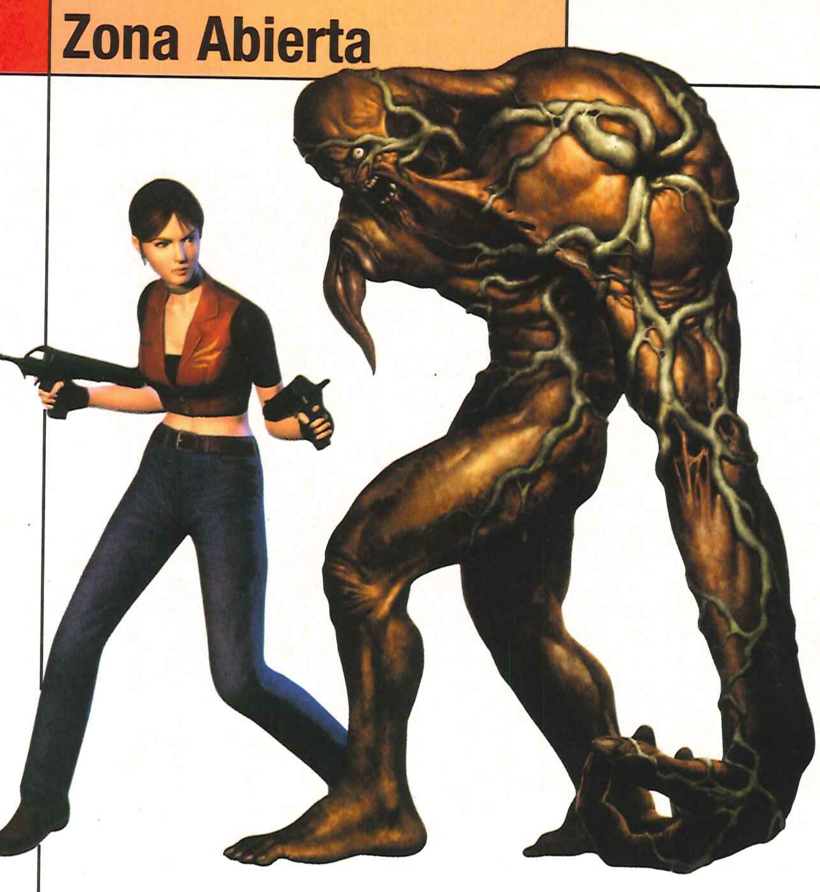


Los escenarios son totalmente tridimensionales. Podemos movernos por ellos libremente.

Valoración

Un juego completo y divertido, con buenas dosis de originalidad en un género en que a menudo ésta brilla por su ausencia.





La Zona Abierta se ha llenado de zombies este mes. Claire Redfield y sus compañeros de aventura por fin han aterrizado en España, y se han traído bajo el brazo una verdadera obra maestra. «Resident Evil Code: Veronica» es un juegazo de diez absoluto, y así lo demuestra su entrada triunfal en la sección: ya está colocado en el primer puesto de dos de nuestras listas.

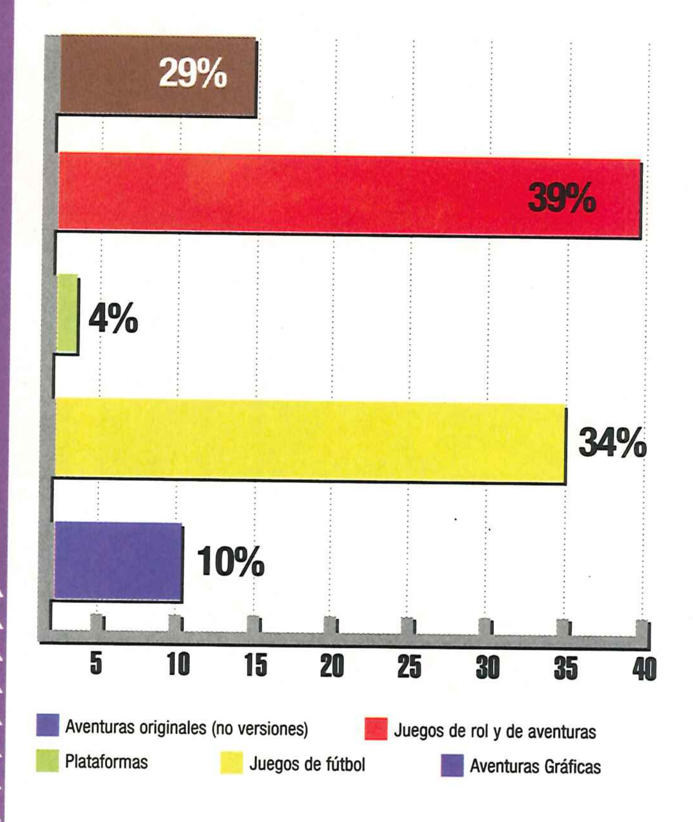
LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Como era de esperar, «RE Code:Veronica» ha subido como un meteorito a la primera posición, y eso que sólo lleva a la venta unos pocos días. «V-Rally 2» también viene acelerando con mucha fuerza, y llama la atención la llegada de la edición para la Eurocopa de «WWS2000». Y es que el fútbol tira mucho. (Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Resident Evil Code: Veronica
2	V-Rally 2 Expert Edition
3	Worldwide Soccer 2000 Euro Edition
4	NBA 2000
5	Crazy Taxi
6	Resident Evil 2
7	Rayman 2
8	Soul Calibur
9	Virtua Striker 2
10	The House of the Dead 2

LA ENCUESTA

El mes pasado os planteábamos varios géneros que pensábamos que están todavía flojos, para saber cuál de ellos es el que, en vuestra opinión, es el que necesita mayor impulso en nuestra consola. Los géneros que os proponíamos eran: aventuras originales, juegos de rol/estrategia, plataformas, juegos de fútbol y aventura gráficas. Después de contabilizar todos vuestros votos, el resultado a día diez de Junio, que es cuando cerramos esta página, quedaba como veis aquí (visitad nuestra página web para ver el resultado más adelante):



Los resultados de este mes ven una reñida pugna entre los juegos de rol/estrategia y los de fútbol, seguidos a una distancia considerable por las aventuras originales y las aventuras gráficas. Suponemos que los que esperan un buen juego de rol estarán celebrando el inminente estreno de «Time Stalkers». A los aficionados al fútbol les sugerimos que prueben con «WWS2000 Euro Edition», que está bastante bien. La pregunta que os proponemos en este número trata de un género con multitud de seguidores en sus filas: las aventuras (los juegos que ponemos entre paréntesis son a título orientativo):

¿QUÉ TIPO DE AVENTURA PREFIERES?

- ***Con un argumento muy cuidado («Soul Reaver»)***
- ***Con una ambientación terrorífica («Code: Veronica»)***
- ***Con puzzles y laberintos («Tomb Raider IV»)***
- ***Con héroes y mucha fantasía («Silver»)***
- ***Con acción a raudales («Shadow Man»)***

Como sabéis, para participar en esta sección sólo tenéis que daros una vuelta por nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Recién salido de la tumba, «RE Code: Veronica» se alza de manera indiscutible al número uno de nuestros favoritos. Sólo por poder probarlo merecería la pena comprarse una Dreamcast.

1	Resident Evil Code: Veronica
2	Soul Calibur
3	Crazy Taxi
4	ChuChu Rocket!
5	NBA 2000
6	Sonic Adventure
7	V-Rally 2 Expert Edition
8	Legacy of Kain: Soul Reaver
9	Marvel vs Capcom 2
10	Tomb Raider IV



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

«Soul Calibur» vuelve por sus fueros, y sigue en el primer puesto de vuestros favoritos. Lo más sorprendente es que en poquísimos días «ChuChu Rocket!» se ha alzado al quinto lugar.

1	Soul Calibur
2	Crazy Taxi
3	Sonic Adventure
4	NBA 2000
5	ChuChu Rocket!
6	Legacy of Kain: Soul Reaver
7	Ecco The Dolphin
8	Resident Evil 2
9	Power Stone
10	Rayman 2

Para que vuestro voto cuente en la lista del próximo número, visitad la página web de la Revista Oficial Dreamcast:





LA OPINIÓN

Este espacio sigue siendo un lugar privilegiado para expresar vuestras opiniones. Nos encanta saber qué pensáis sobre las noticias de actualidad Dreamcast.

@ "Dreamcast vs PSX2. Yo tengo la suerte de poseer ambas consolas, y he de decir que los primeros juegos de PSX2 no son ni de lejos de la calidad y adicción que presentan la mayoría de juegos de Dreamcast. Por eso los compradores indecisos se deberían decidir por la máquina de Sega, que no se arrepentirán."
Xabier Romaguera.

@ "Quiero felicitar a la revista por lo bien que lo están haciendo, y esperando que siga así durante mucho tiempo. Una revista completa, con buenos textos, buena fotografía, y buen montaje. Además quiero agradecer a Sega España, porque ahora sí que se está portando."
"Marco Antonio".

@ "En mi opinión, creo que Sega se equivocará si no traduce «Shenmue» y deja de lado a los consumidores europeos. PSX2 no ha sido el fenómeno que se esperaba y ahora es una buena ocasión de tomar la ventaja definitiva.
Luis Rodríguez.

@ "S.O.S directivos de Sega: traducid «Shenmue». Muchas personas no entendemos el inglés y nos perderíamos muchas cosas.
"Carba".

@ "Me he comprado «Red Dog» y es alucinante; es muy bueno y con los retos la cosa se amplía. Con excelentes efectos de luz, mucha acción y textos en castellano. Un 10 de mi parte para Argonaut."
"Ralhamar".

@ "He visto tanto «Soul Calibur» como »Tekken Tag T.» y los dos me parecen geniales. Sí, el segundo tiene ciertos detalles técnicos muy buenos, pero por concepto yo prefiero el de la máquina de Sega. De forma que van a ser lo programadores quienes marquen la pauta.
Gabriel Sastre.

@ "El futuro a corto y medio plazo de Dreamcast es inmejorable, con buenos lanzamientos tanto en cantidad como en calidad. Las pocas compañías que quedan por programar para Dreamcast se rendirán pronto ante la consola Nº1".
"Erodrigu".

@ "Quería comprarme una PSX2 pero no aguanté y me compré una Dreamcast , y ahora no me arrepiento."
J. Linares.

@ "«Soul Reaver», en dos palabras: ¡OLÉ y OLÉ!."
"Picola".

Si queréis ver publicada vuestra opinión, sólo tenéis que enviarnos un "emilio" en el que nos contéis lo que pensáis sobre cualquier juego a la siguiente dirección:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

S.O.S Dreamcast

El servicio de socorro de la Revista Oficial Dreamcast sigue de guardia para contestar a todas las dudas que nos lleguen. Éstas son las cuestiones más interesantes que nos han llegado:

GANAS DE SER DIOS

Los grandes títulos que se anuncian para el futuro de Dreamcast comienzan a crearle "picores" a más de uno. Víctor Hugo, por ejemplo, pregunta sobre «Black & White»:

¿Cuánto tiempo tendré que esperar para comprar una copia de esa maravilla?

ROD: Lo último que te podemos contar es la fecha que viene en el dossier de prensa que repartió Sega en el E3: finales de año.



¿Realmente es tan bueno como aparece en vuestro número 6?

ROD: ¡Y más todavía! El redactor que viajó a la presentación dice que el juego gana mucho viéndolo en movimiento, así que prepárate para lo mejor.

¿Podríais ampliar la información acerca de este juego?

ROD: No lo dudes. Seguro que a medida que el juego se vaya completando, según se acerque la fecha de lanzamiento, encontrarás más información en nuestra revista.

Aparte de las posibilidades on-line, ¿tendrá mucha "vidilla" para un solo jugador?

ROD: Peter Molyneux hizo hincapié en que el juego va a tener un argumento para jugar en solitario, con un desarrollo y un final concretos. Nosotros vimos varios ejemplos de cómo los habitantes de nuestra aldea nos plantearán situaciones que tendremos que resolverles.

EXPECTACIÓN POR EL DVD

Ampliar las posibilidades de Dreamcast con los nuevos periféricos es una alternativa muy jugosa para muchos de nuestros lectores. A "Dj. Alex-Bubilla" le interesa especialmente el DVD, y por eso nos pregunta ansiosamente:

¿Para cuándo? ¿qué precio tendrá aproximadamente?

ROD: Lo que Sega acaba de presentar en Los Ángeles es un prototipo, pero de momento no hay nada previsto a corto plazo. Se trataba más de una declaración de intenciones, para demostrar el potencial de la consola, que de algo que vaya a salir de inmediato. Por eso todavía no tiene ni fecha ni, por supuesto, precio.

¿Saldrá algún «Wipeout» para la máquina de Sega?

ROD: No exactamente. Lo más parecido es «Mag Force Racing», un juego en la misma línea de carreras futuristas que te adelantamos en nuestra sección de Previews.

¿Superará «Illbleed» a «RE Code: Veronica»?

ROD: Todavía no hemos podido probarlo, aunque tiene una pinta magnífica. De todas formas, como sea capaz de superar la extraordinaria calidad del juego de Capcom, se puede montar una de escándalo.

¿Qué juego me aconsejas, «RE Code: Veronica» o «MSR»?

ROD: ¡Son dos géneros completamente distintos! En cualquier caso, y por aquello de que más vale pájaro en mano que ciento volando, cómprate «Code: Veronica», que está disponible («MSR» se nos ha ido a Septiembre).

LOCO POR LOS COCHES

Sega tiene dos grandes simuladores de carreras casi a punto: «Sega GT» y «MSR». Por una parte nos encanta, pero por otra se nos van a plantear las mismas dudas que al madrileño Alberto:

Supongo que habréis probado la versión japonesa de «Sega GT». ¿Cuál es mejor, «Sega GT» o «MSR»?

ROD: Los dos van a ser grandes simuladores, aunque con ligeras diferencias. El primero va más en la línea de «Gran Turismo», de PlayStation, con un montón de coches (seguramente se añadirán modelos europeos y americanos a la versión occidental), diferentes carnets de conducir, etc. «MSR», por su parte, se va a centrar mucho más en las carreras en sí, y a nosotros nos mola más. Pero sobre gustos no hay nada escrito...

He oído hablar de un mini-juego de «Soul Calibur» para la Visual Memory. ¿Está disponible para los europeos? Si no es así, ¿cuándo saldrá?

ROD: Puedes encontrar éste y otros mini-juegos para tu Visual Memory en diferentes direcciones de Internet. Prueba a visitar ésta, y disfruta con lo que te encuentres allí: www.dreamcastvmu.cjb.net/

PROBLEMAS DE COMPATIBILIDAD

Este mes hemos recibido dos consultas que tienen que ver con la compatibilidad de Dreamcast con los distintos sistemas de televisión. Una de ellas es de Luis, que tiene una seria duda de cara a sus próximas vacaciones:

Este verano tengo pensado irme a Londres, y me gustaría saber si me puedo llevar mi Dreamcast. ¿Tendré algún problema de compatibilidad?

La otra duda viene de muchos kilómetros más allá, de Argentina, y es Nicolás quien nos la plantea:

Yo tengo la Dreamcast americana, y el GD-Rom que viene con la revista no funciona. ¿Qué puede ser? ¿No funciona el GD-Rom en la versión americana?

ROD: La respuesta es válida para las dos preguntas, y hay que buscarla en los distintos sistemas de televisión que se usan en el mundo. El sistema europeo es PAL, así que una Dreamcast comprada en España se puede ver perfectamente en Londres. Sin embargo, el sistema que usan en Japón y Estados Unidos es NTSC, y por eso que nuestro amigo argentino no puede ver los discos que regalamos con la revista, y son PAL, en su consola americana, que usa otro sistema.

Puedes mandarnos una carta con tus preguntas sobre cualquier tema relacionado con Dreamcast a la siguiente dirección de correo electrónico: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

En estas páginas os mostramos todos los títulos que han salido hasta la fecha para Dreamcast. Esta lista la actualizamos cada mes, y también revisamos las puntuaciones de los juegos, para que se convierta en la mejor referencia a la hora de realizar vuestra compra.

ACCIÓN

DYNAMITE COP

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una conversión de recreativa para los inicios de Dreamcast. Se trata de un beat'em up demasiado soso, con unos gráficos de lo más simplones, muy por debajo de lo que Dreamcast ha demostrado sobradamente que puede ofrecernos. Para colmo de males, se hace muy corto.

Puntuación.................................... 3

FIGHTING FORCE 2

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de acción bastante descafeinado, en el que sobresalen sus buenos gráficos, pero que se queda corto en su jugabilidad por ser enormemente repetitivo y tener una estructura demasiado simple. Los enemigos, con una pésima inteligencia artificial, más que miedo, dan pena...

Puntuación.................................... 4

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo tiros a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................... 7

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un soldado al estilo de Rambo protagoniza este shot'em up puro y duro, con la única misión de freír a tiros a todo el que se atreva a ponérsele delante. Resulta divertidillo al principio, pero en seguida se hace demasiado lineal, monótono y simplón. Para incondicionales del género.

Puntuación.................................... 6

RED DOG

Compañía: **ARGONAUT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **CASTELLANO**



Un divertido shooter, con amplias y variadas fases a los mandos de un poderoso tanque. Es muy bueno gráficamente, pero baja el nivel debido a la dificultad de su control. Lo mejor, su modo multijugador, que es uno de los más divertidos que se pueden disfrutar en Dreamcast hasta el momento.

Puntuación.................................... 7

SLAVE ZERO

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Se trata de un shoot'em up sin demasiadas complicaciones. Tiene una historia interesante, que nos pone a los mandos de un robot gigante, pero presenta un desarrollo bastante monótono. No aporta demasiado gráficamente, sobre todo sabiendo lo que Dreamcast puede ofrecer.

Puntuación.................................... 4

SOUL FIGHTER

Compañía: **TOKA**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Tres son los personajes que podemos elegir para sumergirnos en un beat'em up medieval lleno de magia, fantasía y, sobre todo, peleas. Argumento interesante y unos gráficos llamativos, aunque con un sistema de cámaras deficiente. Echamos de menos una opción multijugador.

Puntuación.................................... 5

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestra misión consiste en cargarnos a cuantos zombies y demás bichejos de la misma calaña nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast.

Puntuación.................................... 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Estupendos gráficos 3D para un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.................................... 7

VIGILANTE 8: 2nd OFFENCE

Compañía: **ACTIVISION**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena idea la de situarnos en amplios escenarios para luchar a bordo los más raros vehículos. Claro, que no pasó de ahí, pues el juego tiene demasiados fallos en el aspecto gráfico, de movimiento y de control de nuestro coche, que le impiden obtener una puntuación más alta.

Puntuación.................................... 4

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Gráficos impactantes y un ritmo vertiginoso en una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.................................... 6

AVENTURA

BLUE STINGER

Compañía: CLIMAX GRAPHICS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Con una trama de lo más elaborada, esta aventura nos obliga a enfrentamos en una isla a todo tipo de seres mutantes, al tiempo que resolvemos los más diversos puzzles. Su principal defecto es que pierde mucha jugabilidad por no haber sido traducido a nuestro idioma.

Puntuación.................................... 8

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: APPALOOSA INTERACTIVE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. El máximo exponente del "Survival Horror", con algunas novedades para la ocasión, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.940 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



La nueva entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, cargada de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación....................................10

SHADOW MAN

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una aventura con una ambientación para quitarse el sombrero, que combina momentos de acción con otros que nos obligan a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito gracias a su espléndido doblaje. Una versión muy aprovechable.

Puntuación.................................... 8

SILVER

Compañía: SPIRAL HOUSE
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación.................................... 9

SOUL REAVER

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO

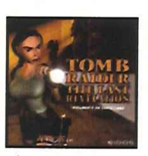


El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un solo fin: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................... 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................... 8

DEPORTIVOS

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Un juego de "wrestling", en la línea clásica de llaves ostentosas y mucha chulería. Cuenta con una extensa nómina de luchadores reales, fácilmente reconocibles para los aficionados al género, pero no incluye las suficientes diferencias como para mejorar lo que ofrece «WWF Attitude».

Puntuación.................................... 5

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: MIDWAY
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS

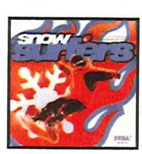


Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Movimientos geniales, sin perder nunca el sentido del humor. Sin duda, uno de nuestros juegos preferidos.

Puntuación.................................... 9

SNOW SURFERS

Compañía: EUP SYSTEMS
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



De la mano de los mismos creadores que la saga "CoolBoarders", llega este juego para dar rienda suelta a nuestras ansias de lanzarnos cuesta abajo por las más alocadas pendientes de nieve. La jugabilidad y las animaciones son buenas, pero viene algo escaso de pistas.

Puntuación.................................... 6

TEE OFF

Compañía: BOTTOM UP
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Un juego de golf con personajes cabezones y un estilo desenfadado. Aquí importa más la simpatía que la calidad gráfica. No faltan un montón de hoyos por recorrer y todo lo relacionado con este deporte, aunque a los más puristas no les gustará el estilo con el que está planteado.

Puntuación.................................... 6

NBA SHOW TIME

Compañía: MIDWAY
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 5.990 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS

Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación.................................... 8

NBA 2000

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO

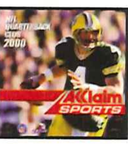


El simulador de baloncesto más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. Los gráficos tienen una calidad apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación.................................... 9

NFL QUARTERBACK CLUB 2000

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Este simulador de fútbol americano tiene unos graficos 3D de ultima generación soberbios, y una jugabilidad a toda prueba, con toda la fluidez y rapidez que posee este deporte. Si te gusta y entiendes sus reglas, este título te va a encantar. Si no, olvídate de él.

Puntuación.................................... 5

UEFA STRIKER

Compañía: RAGE
Distribuidora: INFOGRAMES
Precio: 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. No obstante, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación.................................... 6

DEPORTIVOS

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su marcado estilo arcade, que perjudica la jugabilidad.

Puntuación.................................... 8

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador de altura que cumple bien con su cometido. No es muy espectacular gráficamente, pero sí bastante jugable, y la calidad de las animaciones alcanza un nivel alto.

Puntuación.................................... 7

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000" realizada con la excusa de la Eurocopa 2000. Han introducido un montón de mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Es el mejor simulador para Dreamcast.

Puntuación.................................... 8

WWF ATTITUDE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Luchadores estrafalarios compitiendo por ver quien es el más fuerte, y "chuleta" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La opción para cuatro jugadores simultáneos, añade aliciente a este juego, recomendado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.................................... 7

LUCHA

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos coloristas y brillantes, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga "Street Fighter", como los super-héroes de Marvel.

Puntuación.................................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, con sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es la mejor opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación.................................... 9

MORTAL KOMBAT GOLD

Compañía: **EUROCOM**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Último representante de una saga que tuvo su éxito, pero que a estas alturas no añade apenas atractivos reseñables. Desde luego, como la serie no experimente importantes cambios, éste seguramente será el último capítulo... de la historia. Sólo para nostálgicos del género.

Puntuación.................................... 3

PLASMA SWORD

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que nos ofrece peleas en 3D dentro de un entorno futurista. Buenos gráficos y un correcto sistema de juego, pero sin aportar nada nuevo en un género con tanta competencia. Resulta interesante, pero no le busquéis mucho más atractivo, porque no lo encontraréis.

Puntuación.................................... 4

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación.................................... 9

PSYCHIC FORCE 2012

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La idea, cuando menos, es original: un juego de lucha en 3D que se desarrolla en un cubo en el que no hay gravedad. En la práctica, sin embargo, los combates son terriblemente confusos, y el reto está en lograr acercarnos a nuestro rival. Sentimos no poder recomendárselo a nadie.

Puntuación.................................... 3

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin ninguna duda, éste es el mejor juego de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación.................................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La entrega más completa de la larguísima saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y con un buen montón de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico.

Puntuación.................................... 7

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación.................................... 7

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación.................................... 8

PLATAFORMAS

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**




El puercoespín más famoso de Sega se zambulle en la aventura más frenética disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con otros personajes, fantástica.

Puntuación.................................... 9

PLATAFORMAS

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación....................................8

LA MEJOR LUCHA 2D

Para el relativamente corto tiempo de vida que tiene nuestra consola blanca, cuenta ya con un amplio abanico de juegos de lucha en 2D, y la mayor parte de ellos llevan la firma de Capcom. El mejor, sin duda, es «Marvel vs Capcom 2», que combina unos escenarios espectaculares con una jugabilidad endiablada.
A continuación destacamos «SF Alpha 3», como representante en nuestra consola de una saga mítica en el género de la lucha, y también a «Tech Romancer» y «Jojo´s Bizarre Adventure», que aunque son de menor calidad, tienen un toque japonés que también nos gusta.


MARVEL VS CAPCOM 2


TECH ROMANCER


SF ALPHA 3


JOJO'S BIZARRE ADV.

VELOCIDAD

BUGGIE HEAT

Compañía: **CRI**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Carreras de buggies donde la diversión llega más por los saltos, botes y vuelcos que por la propia competición. Tiene pocos vehículos, circuitos y modos de juego. En un género con tantas opciones de compra, no brilla especialmente, aunque el planteamiento sea original...

Puntuación....................................6

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Junto a «Soul Calibur», estamos ante la mejor conversión de recreativa para Dreamcast. La idea de que parte es de lo más original y jugar con él es una experiencia absolutamente divertida. Ritmo frenético y una BSO genial. Exclusivo para Dreamcast. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación....................................9

F-1 WORLD GRAND PRIX

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador con licencia oficial que nos propone jugar con todos los pilotos y escuderías del mundial de F-1. Gráficamente está muy bien realizado, aunque con pequeños fallos (sobre todo en el modo para dos jugadores). Lo que nos hace dudar un poco es su complicado control.

Puntuación....................................7

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Los creadores de Ubi han creado un simulador de carreras de F-1 que, a pesar de no contar con la licencia oficial de la F.I.A., presenta un control bastante realista, al que cuesta adaptarse en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación....................................7

PEN PEN

Compañía: **GENERAL ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras alocadas protagonizadas por unos personajes más alocados todavía, que parecen sacados de una serie de dibujos. Probablemente, éste sea el juego más flojo de todo el catálogo de Dreamcast, con escasa o nula jugabilidad y un complicado sistema de control.

Puntuación....................................2

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

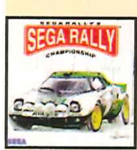


Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación....................................8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una fenomenal conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Gráficamente es idéntico (o sea, excelente), con lo que representa una estupenda opción para los amantes de la velocidad.

Puntuación....................................9

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos espectaculares, y la jugabilidad es muy elevada.

Puntuación....................................8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dreamcast por el momento nos ofrece un buen acabado técnico (buenos gráficos, control más que correcto y una alta sensación de velocidad). Un arcade en toda regla, pero se queda muy corto en las opciones de juego.

Puntuación....................................6

TOKYO HIGWAY CHALLENGE

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos propone competir en un circuito enorme que discurre por las autopistas de Tokyo. Juegos de luces geniales en un juego que cuenta con un solo circuito (además, exclusivamente nocturno). Esto provoca que la diversión se agote en cuanto damos unas cuantas vueltas.

Puntuación....................................5

TRICK STYLE

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Velocidad sobre tablas de surf futuristas. Es un juego visualmente muy bueno, con un control de lo más sencillo, pero que cojea en su capacidad de diversión por la falta de alicientes propios de un arcade (ítems, ataques a los contrarios,...). Podría haber llegado mucho más alto.

Puntuación....................................7

HYDRO THUNDER

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Interesante simulador de carreras sobre agua, al volante de potentes motoras que circulan a velocidad vertiginosa sobre unos variados y detallados circuitos. Es bastante divertido y se lo recomendamos a los amantes de la velocidad que estén cansados de los vehículos con ruedas.

Puntuación....................................7

4 WHEEL THUNDER

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en las cuatro ruedas. Conjuga calidad gráfica a lo largo de extensos recorridos, con un espíritu muy arcade. Sólo pequeños defectos en el desarrollo de las carreras le impiden tener mejor puntuación.

Puntuación.................................... 7

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación.................................... 9

AEROWINGS

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Surca los cielos a bordo de los cazas más modernos, dotados con el potencial bélico necesario para destruir cualquier objetivo. Se trata de un simulador bastante normalito, y superable a nivel técnico. La verdad, nos han gustado más las batallas de «Deadly Skies».

Puntuación.................................... 5

DEADLY SKIES

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un estupendo juego de aviones, que nos pone a los mandos de los más potentes cazas del momento. Buenos gráficos y un montón de misiones lo convierten en la mejor opción de compra para los aficionados al género. No es un simulador como los de PC, pero resulta divertido.

Puntuación.................................... 7

EVOLUTION

Compañía: **STING**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer y, por ahora, único juego de rol para Dreamcast. Tiene unos gráficos vistosos, personajes de estética manga, numerosos combates y una banda sonora de lo más agradable. Lo que ocurre es que no llega a tener la profundidad de las grandes epopeyas del género.

Puntuación.................................... 6

INCOMING

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Efectos de luz impresionantes y una maravillosa suavidad de movimiento, son los puntos fuertes de este "shoot'em up" futurista. Sin embargo pasada la sorpresa inicial, no termina de retener nuestro interés, y termina haciéndose bastante monótono a las pocas partidas.

Puntuación.................................... 4

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: **TEAM 17**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Equipos de gusanos luchando a "brazo" partido con el armamento más disparatado que se haya visto nunca. No aporta demasiadas novedades, y gráficamente no vale gran cosa, pero su capacidad de adicción en el apasionante modo multijugador es bestial.

Puntuación.................................... 6

JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Compañía: **AWESOME**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

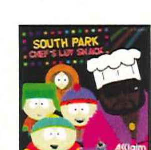


Curioso juego de billar que nos transporta a campeonatos de "Pool" y "Snooker". Las bolas se comportan como en la realidad, y el apartado gráfico es sobresaliente. Sin embargo, el control es bastante malo, lo que hace que este título sea exclusivo para los muy aficionados a este deporte.

Puntuación.................................... 5

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La idea es buena: un concurso de televisión protagonizado por los personajes de la serie. Es divertido y muy loco. Sin embargo el hecho de no estar traducido, y que todas las bromas sean muy yanquis, hacen de este juego una simple curiosidad para la mayoría de nosotros.

Puntuación.................................... 5

WILD METAL

Compañía: **DMA DESIGN**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La idea que propone no está nada mal. Destrozar robots con nuestro tanque acorazado, recolectando cristales de energía. Pero, a la hora de llevarlo a la practica el resultado queda cojo en cuanto a gráficos, control y jugabilidad. La diversión que ofrece es muy escasa.

Puntuación.................................... 3

OTROS GÉNEROS

LOS IMPRESCINDIBLES

Cada vez son más los juegos de Dreamcast que empiezan a tener categoría de imprescindibles. Estos son los que no te debes perder:

- **Resident Evil Code: Veronica**
- **Soul Calibur**
- **Crazy Taxi**
- **Silver**
- **ChuChu Rocket!**
- **Tomb Raider IV**
- **V-Rally 2 Expert Edition**
- **Sega Rally 2**
- **NBA 2000**
- **Rayman 2**

Una de las entradas más esperadas es «Resident Evil: Code Veronica». Por fín está aquí, entre nosotros, entrando por derecho propio en nuestra lista por la puerta grande y a hombros. El «Resident Evil» exclusivo para nuestra consola posee una trama terrorífica, y además está subtitulado al castellano. Con esto se demuestra una vez más, que Dreamcast tiene un presente brillante y un fascinante futuro por delante. ¿A que esperas? Los zombies te están llamando...



RE:CODE VERONICA



SOUL CALIBUR



CRAZY TAXI

SONIC ADVENTURE

WETRIX +

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.490 ptas.**
Nº de jugadores: **1 ó 4**
Idioma: **INGLÉS**

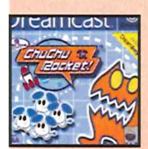


«Wetrix+» es un descendiente directo de «Tetris», pero amoldado a los nuevos tiempos. Bloques que caen del cielo en un entorno 3D en el que debemos formar lagos, lagunas y riachuelos sin que se pierda el agua. Un intento fallido, que anda demasiado escaso de jugabilidad.

Puntuación.................................... 3

CHUCHU ROCKET!

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **¡GRATIS!**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El primer juego on-line nos propone recolectar ratones siderales en nuestro cohete evitando a los malvados gatos. Gráficos sencillotes para las partidas más locas y adictivas que existe hoy por hoy en el mercado. El modo multijugador es algo que no os debéis perder por nada del mundo.

Puntuación.................................... 9

PUZZLES

LAS MEJORES "WEBGAMES" DE DREAMCAST

La comunidad de Internet está que arde. La gente tiene una ilusión tremenda por el aluvión de grandes juegos que han aterrizado en Dreamcast, y también por los que aún están por venir. Muchas personas se han puesto manos a la obra para crear paginas web que son como pequeñas obras de arte, y además podemos visitar un montón de sitios oficiales. Todo cabe en la red para homenajear a un grupo de juegos que ya empieza a formar parte de nuestra vida, y que aquí os presentamos como el próximo destino en vuestro navegador.

RE-VOLT



Son los coches más pequeños, pero disponen de una gran página web.
www.acclaim.com/games/re-volt/index.html

MDK 2

Desde la página web de Interplay puedes acceder a una ingente cantidad de información sobre «MDK2». Noticias, pantallas del juego, enlaces e incluso un gran forum en el que exponer todas las dudas que tengas sobre Kurt y sus amigos.
www.interplay.com/mdk2





Los programadores del juego se han trabajado un sitio espectacular. Allí encontrarás noticias, descripciones de los protagonistas y consejos para acabar con la raza alienígena que nos ha invadido. Merece la pena darse una vuelta.
www.bioware.com/mdk2

SONIC



Sonic Series

Hasta los «Sonic» editados para Game Gear tienen cabida en esta web. Muy completa.
www.sonicfoundation.org

Cuenta la historia de la serie desde su inicio.
www.geocities.com/enterSL/soniclegacyhome.htm

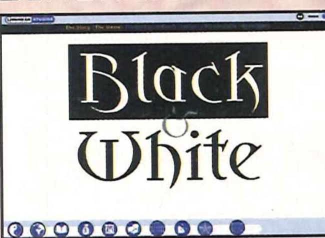
Bastante simple de diseño y escasa de información. Lo mejor, su sección de enlaces.
http://communityinternet.com/tim/savanna

La mejor de las cuatro. Tiene todo lo imaginable desde la época del debut del puercoespín azul.
www.suneet.com/soniczone

Sonic Adventure

No es la página oficial, pero tampoco hace falta. Un ejemplo claro de lo que puede lograr una persona cualquiera con algo de buen gusto. Tiene un diseño muy bonito y sin apenas publicidad. Hay estrategias para pasarte el juego, trucos, e incluso una sección de descargas a la Visual Memory. ¿Se le puede pedir algo más?
www.dreamcastlife.com/sonicadventure

BLACK & WHITE



Probablemente, «Black & White» va a ser uno de los títulos on-line más importantes de los próximos meses. Comprueba los detalles de producción y algunas de sus características en la web oficial.
www.lionhead.co.uk/unshocked/index.html



Todos esperamos con impaciencia el momento de ser dioses, adoptar una criatura y enfrentarnos con otros jugones europeos en la red. Aquí encontrarás las noticias que vayan surgiendo sobre este juego.
www.landofeden.com

SOUL REAVER

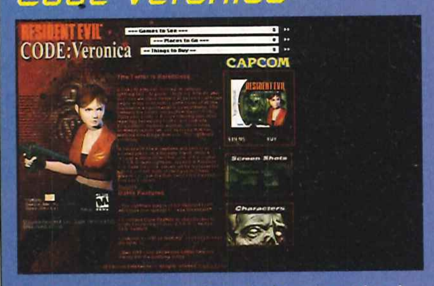


El vampiro Raziel no ha querido quedarse sin un rinconcito en el ciberespacio, y ha desplegado toda su magia para presentarte unas páginas en las que te sumerges en el fantástico mundo de Nosgoth.
www.eidosinteractive.com/legacyofkain

RESIDENT EVIL



Code Veronica



Los chicos de Capcom no se han estirado mucho con la web oficial de «Code: Veronica». Se han limitado a poner algunas imágenes y poco más. Claro, ¡tienen tanto trabajo!
www.capcom.com

R.E.Series



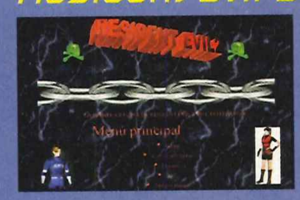
Dispone de un foro de discusión y noticias curiosas, siempre vistas desde un punto de vista tan gore como el juego.
www.evil-online.com



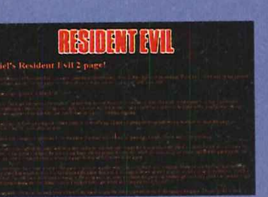
Increíble el esfuerzo que se ha volcado en este sitio para recopilar toda la información de la historia de «Resident Evil». Visítala y luego nos cuentas.
www.new-evil.com/newblood

Repasa desde el primer «Resident» hasta «Code: Veronica», con algunas secciones muy completas y un diseño atractivo.
www.residentevil.net

Resident Evil 2



No es muy completa en información, pero sí una de las pocas escritas en castellano.
www.geocities.com/TimesSquare/Bunker/8424



Tiene un poco de todo y un mucho de nada. Reservada para los incondicionales.
http://dialspace.dial.pipex.com/town/estate/xar48

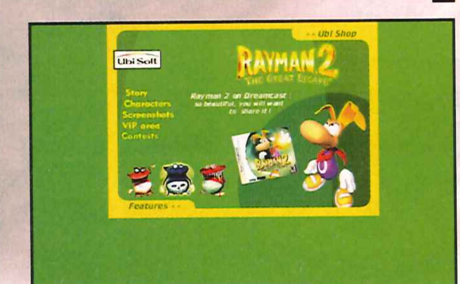


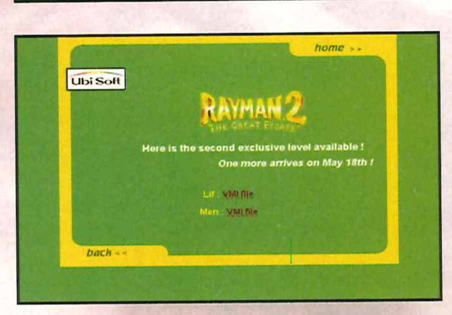
"Resident Evil 2 Heaven" es la mejor opción que hemos encontrado para los amantes de la serie de terror de Capcom. Todo un ejemplo para imitar, en el que es posible consultar la historia del juego contada por los propios protagonistas. No te la puedes perder.
http://expage.com/page/tyrant

RAYMAN 2



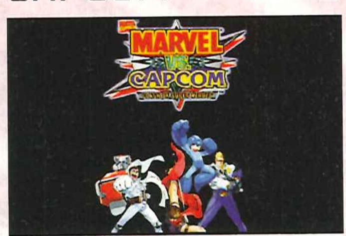
Este el el sitio oficial de la genial aventura de Ubi Soft, y ejerce como tal presentando en pantalla una enorme cantidad de información sobre los personajes que pueblan los maravillosos escenarios de «Rayman 2». Además, tiene la ventaja de que puedes visitarlo en castellano.
www.rayman2.com



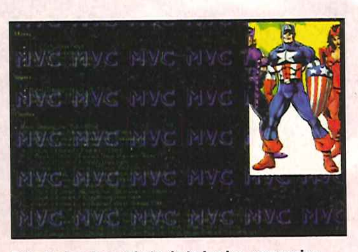


En estas paginas te puedes descargar en la Visual Memory los niveles nuevos exclusivos para Dreamcast. Entra en el área VIP.
www.rayman2dc.com

MARVEL VS CAPCOM

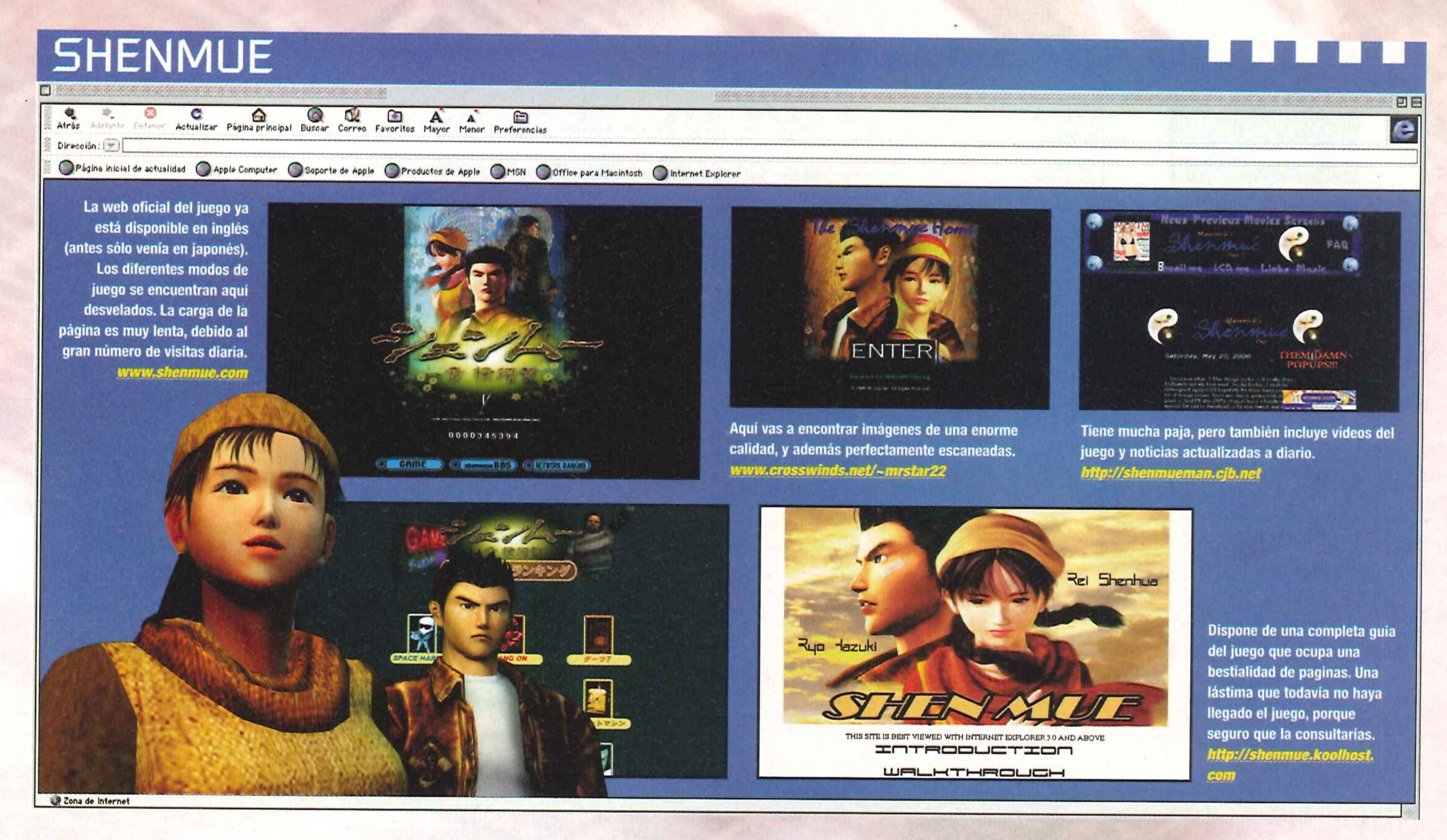


¿Necesitas consultar el listado completo de golpes?
www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/9801/mvc.html



Estrategias de combate de todos los personajes, para ser todo un experto en este gran juego.
http://members.tripod.com/mvc_central

SHENMUE



La web oficial del juego ya está disponible en inglés (antes sólo venía en japonés). Los diferentes modos de juego se encuentran aquí desvelados. La carga de la página es muy lenta, debido al gran número de visitas diaria.
www.shenmue.com

Aquí vas a encontrar imágenes de una enorme calidad, y además perfectamente escaneadas.
www.crosswinds.net/~mrstar22

Tiene mucha paja, pero también incluye videos del juego y noticias actualizadas a diario.
http://shenmueman.cjb.net

Dispone de una completa guia del juego que ocupa una bestialidad de paginas. Una lástima que todavía no haya llegado el juego, porque seguro que la consultarías.
http://shenmue.koolhost.com

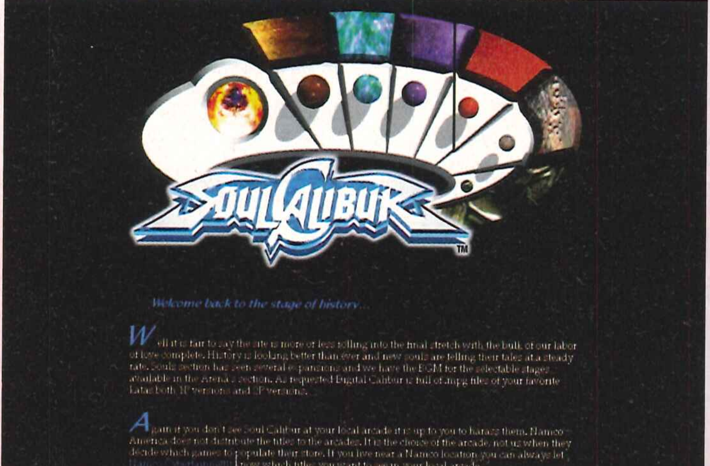
EVOLUTION



Linear y Mag Launcher son los dos aventureros de pro en «Evolution». Para que conozcas el verdadero sentido de las reliquias buscadas, te han preparado un rinconcito oficial donde cuentan cómo ganar las batallas. ¡Ellos lo saben mejor que nadie!
www.evolution-rpg.com

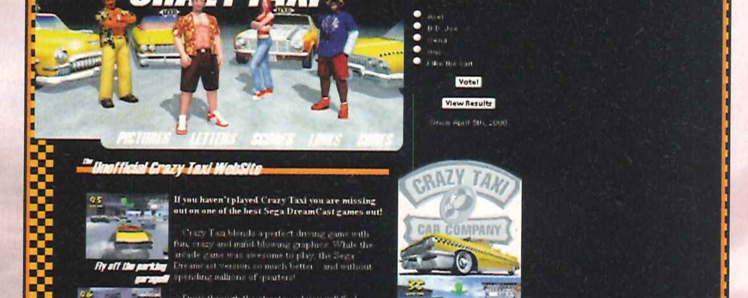
Hemos detectado una alarmante (por no decir casi total) escasez de paginas en castellano dedicadas a videojuegos. Desde aquí os animamos a que aportéis vuestro granito de arena creando las vuestras, o tendréis que aprender inglés.

SOUL CALIBUR

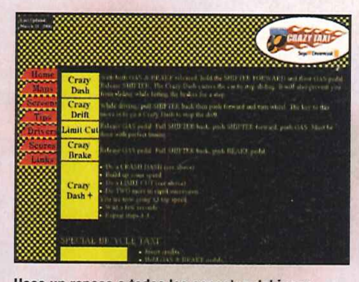


«Soul Calibur» no podía faltar a la cita en nuestro viaje. Cuando hemos visitado la web estaban de reformas, y no estaba operativa. Solamente la pantalla que ves arriba nos daba la bienvenida. No obstante, los "webmasters" indicaban que en breve tendrían abiertos todos los contenidos de las paginas, que incluirán lista de movimientos, imágenes de alta resolución y videos con las "katas" de Kilik, Ivy, Voldo y compañía.
www.soulcalibur.com

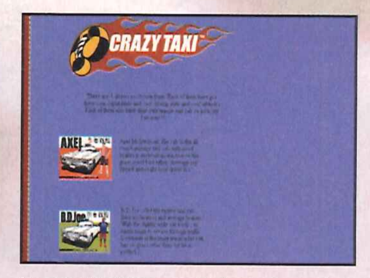
CRAZY TAXI



Aquí encontrarás enlaces, una completísima guía con secretos de estos taxistas locos y un "look" general que te dejará boquiabierto. Es, sin duda, una de las mejores páginas que hemos tenido el placer de visitar.
www.eclipsebbs.com/crazytaxi



Hace un repaso a todos los aspectos del juego.
www.imaginationengine.com/crazypage/crazy.html



Muy completa. Tiene mapas de los dos escenarios.
www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/6157/



SHADOW MAN

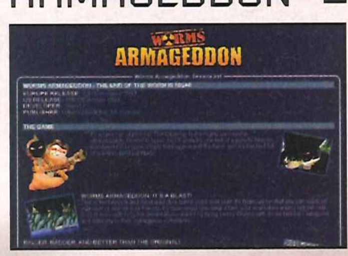
Mike LeRoi ha pensado que ya está bien de pasearse por el mundo de los muertos, y ha optado por mudarse al mundo de los internautas. Son las páginas oficiales de la propia Acclaim.
www.acclaim.com/games/shadowman/index.html

SPACE CHANNEL 5



Los números musicales y coreográficos, junto al increíble ritmo de Ulala, ya han vuelto locos a los jugones japoneses. Dentro de poco, la presentadora más bailona de la galaxia llegará hasta la vieja Europa. Mientras viene, aquí tienes un pequeño aperitivo de lo que nos espera.
www.spacechannel5.com

WORMS ARMAGEDDON



La página oficial de los gusanos. Ten cuidado al entrar, porque estos bichejos son capaces de tirarte una granada en cuanto asomes la cabeza.
http://worms.team17.com

NFL QBC 2000





El mejor simulador de fútbol americano que hay en la actualidad es este «NFL Quarterback Club 2000». Si te gusta este juego, la web te va a encantar.
www.acclaimsports.com/qbc2k/index.html

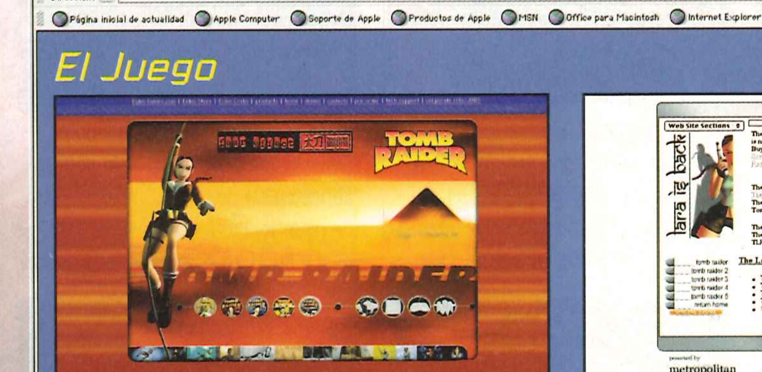
BLUE STINGER



Una guía completa de todas las localizaciones a visitar en esta grandiosa aventura. Si buceas un poco encontrarás incluso alguna sorpresa oculta.
www.activision.com/games/bluestinger

TOMB RAIDER

El Juego



Las páginas oficiales de la arqueóloga más famosa del mundo mundial ponen la serie al alcance de tu mano. Pero ojo, que Lara no se deja tocar.
www.tombraider.com



Esta web también es oficial, pero exclusivamente de «Tomb Raider 4». Tiene absolutamente de todo. Una auténtica gozada para curiosear a gusto.
www.thelastrevelation.com

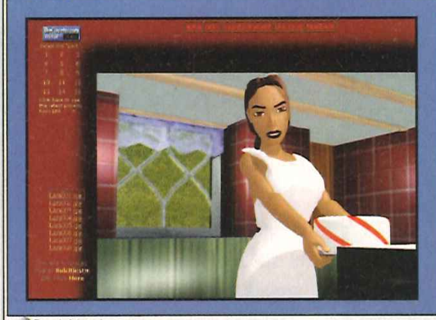
El mundo de Lara

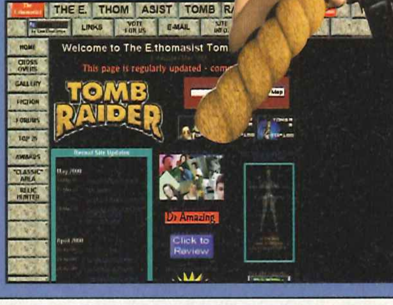


Rhona Mitra es la modelo que más nos ha gustado de todas. ¿Quieres conocerla mejor?
www.geocities.com/SoHo/5198/index.html



Tiene un diseño similar al de un prestigioso diario. Recoge todo lo relacionado con Lara.
www.cubeit.com/ctimes

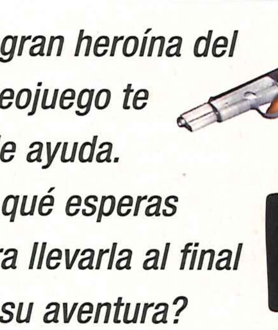




Una visión de Lara Croft por fans de la serie. Álbum inédito de propia creación, con fotos de Lara en su vida normal. Por ejemplo, haciendo una tarta.
www.ethomasist.com/new

TOMB RAIDER IV

La gran heroína del videojuego te pide ayuda. ¿A qué esperas para llevarla al final de su aventura?

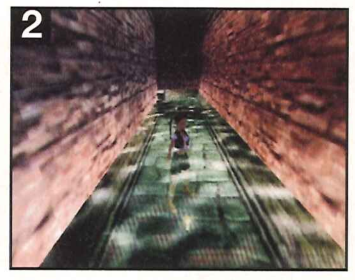


ANGHOR WAR

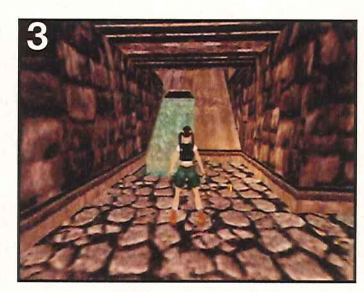
En este nivel se encuentran los ocho primeros secretos, ocho calaveras doradas. De aquí en adelante tienes que conseguir muchas más, setenta en total, para poder presumir de haber completado el juego. Nosotros te contamos dónde están todos.



EL PRIMERO DEL JUEGO
Para encontrar el primer secreto no tendrás que buscar mucho. Lo encontrarás nada más comenzar el juego, si buscas a tu izquierda.



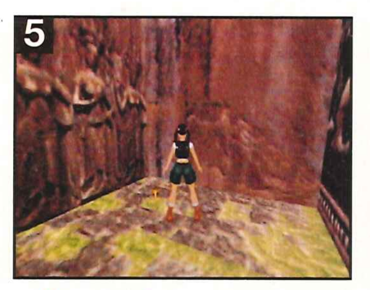
LA CALAVERA ACUÁTICA
Sigue al mentor de Lara hasta una zona en que te pide que saltes. Antes de saltar, métete en el agua y recoge la segunda calavera.



VON CROY HACE DE GUÍA
Sigue a Von Croy a una sala donde debes saltar dos plataformas. Antes de hacerlo, baja por cualquier lado y busca en el agua la tercera calavera.



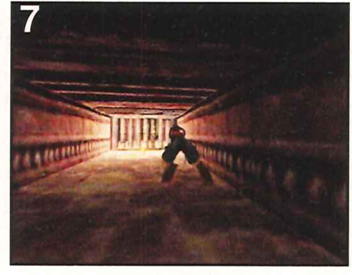
OTRA EN EL AGUA
Continua siguiendo al tutor de Lara hasta que encuentres una habitación en la que hay una piscina. Bucea en ella y recoge otra calavera secreta.



LOS JABALÍES SON LA PISTA
Von Croy lucha con dos jabalíes y avanza por un pasillo. Antes de seguirle, busca la próxima calavera.



EN EL PASADIZO
Entra en el pasadizo tras Von Croy y busca la sexta calavera a la derecha de unos pinchos que salen del suelo.



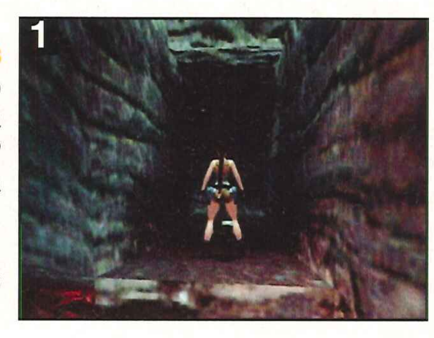
¿DOS TÚNELES?
Lara recupera su mochila, pulsa una palanca y vuelve atrás. En un túnel está su mentor. En otro, un secreto.



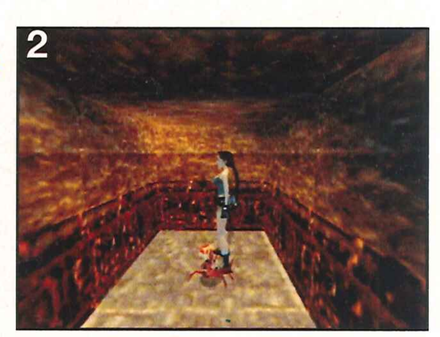
LA PUERTA DE LOS LEONES
Para hallar la ultima calavera tienes que llegar a una puerta con dos leones y buscar en la pared derecha.

LA TUMBA DE SETH

SOBRE LAS ROCAS
Avanza siguiendo al tipo que lleva una antorcha hasta un pasadizo. Gira 180º y sigue adelante hasta que encuentres unas rocas. Si eres buen escalador, subiendo por ellas podrás ver un botiquín pequeño.

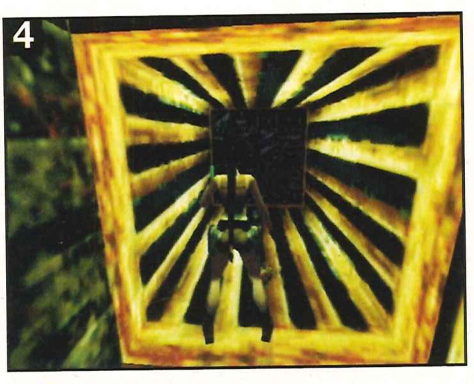


EL NÚMERO DIEZ
Sigue al guía por el pasillo que has dejado atrás, mata a dos escorpiones y avanza por el ramal de la derecha. Al final del todo encontrarás el décimo secreto del juego, unos cartuchos de escopeta que te vendrán muy bien.





"Tarzán Croft"
Sube a la cuerda que cuelga del techo en la habitación junto al segundo ojo de Horus, y llega hasta la puerta (esta zona es el secreto en sí).

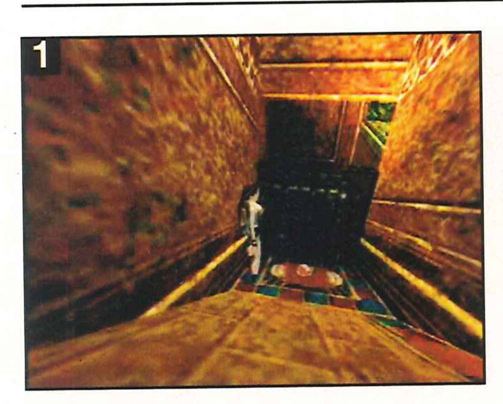


El secreto enjaulado
El siguiente secreto es un cartucho que hay en una jaula. Para hacerte con él, tendrás que escalar por una pared y presionar una palanca.



La cara de la estatua
Este secreto se encuentra al otro lado de la estatua. Para llegar a él, salta a la frente de la estatua por la izquierda, y de ahí pasa al hueco.

CÁMARAS DE ENTERRAMIENTO



En plena caída
Deslízate por la rampa, y mientras estés cayendo salta y agárrate a un saliente. Así podrás llegar a unos cartuchos, que son el secreto 14.



Al final de la rampa
Después de conseguir el secreto anterior, cuando ya hayas bajado la rampa, sólo tienes que saltar a la izquierda para coger unos nuevos cartuchos.



Busca en el foso
El próximo secreto del juego tienes que buscarlo dentro de un foso que hay en una sala cercana al cuarto en el que se encuentra el sarcófago.



Un salto de fe
Cuando Lara y tú hayáis llegado por fin a la caverna con la escalera, lo próximo que tienes que hacer es dejarte caer por el agujero que encontrarás cerca de ellas. Ya sabemos que suena un poco arriesgado, pero te aseguramos que vale la pena, porque te llevará directo al siguiente secreto.



Llegó la hora de dar brincos
Cuando llegues a una cámara que está repleta de pinchos y pasarelas, salta hacia la derecha dos veces, y luego da un salto con carrerilla para llegar a la plataforma que se encuentra a la izquierda. Cuando lo hayas conseguido, salta al hueco que verás enfrente para llegar hasta el siguiente secreto.

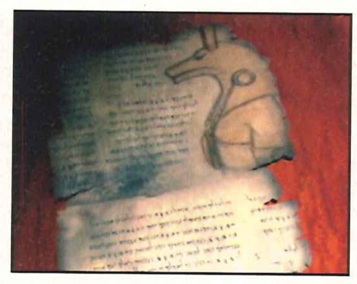
EL VALLE DE LOS REYES



CERCA DEL JEEP
Busca el hueco que hay cerca del jeep. En su interior hallarás unos cartuchos y una nueva arma para tu colección.



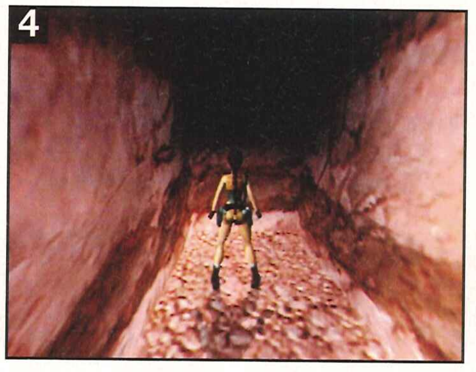
¡NO ARRANQUES TODAVÍA!
Antes de comenzar tu recorrido con el jeep, ve a la cueva que verás en las cercanías y recoge el botiquín pequeño y la munición que hay allí.



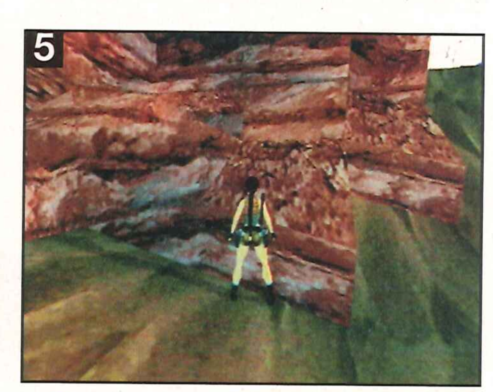




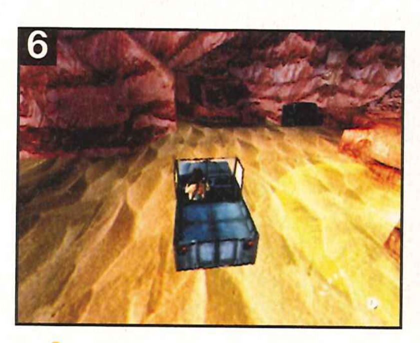
EN OTRO AGUJERO
El siguiente secreto del juego se encuentra dentro el agujero que hay al lado del puente.



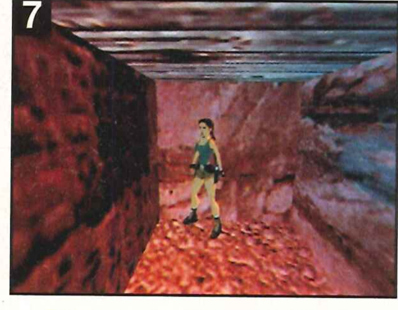
¿QUÉ HAY EN LAS ROCAS?
Cuando llegues a la rampa, busca en las rocas de la derecha para encontrar un secreto más.



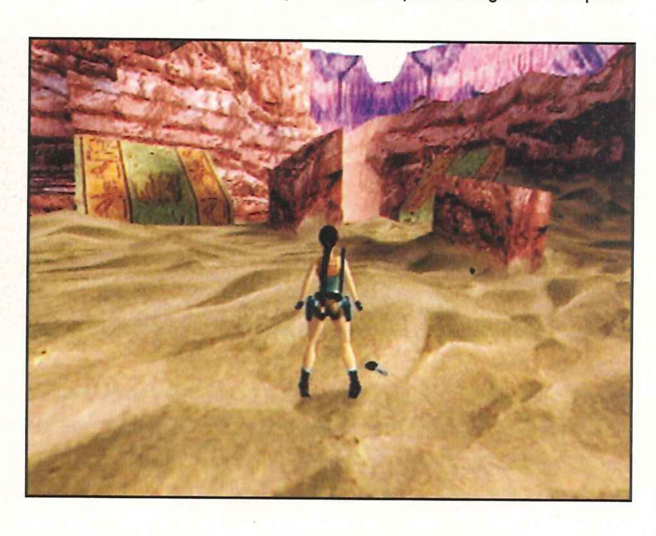
Y AL FINAL UN BOTIQUÍN
Sube por el andamio al bloque, salta al otro lado y déjate caer por el hueco para recoger el botiquín.



APARCA EL JEEP
El próximo secreto lo verás al atravesar con el jeep una rampa de la que caen pinchos. Deja el vehículo, escala por un hueco y al llegar arriba, salta hacia atrás.

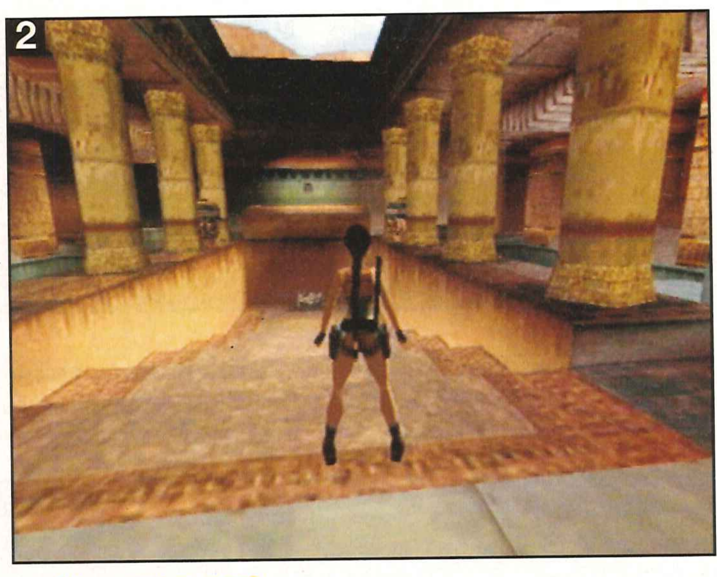


BUSCA EN LAS PROFUNDIDADES
Sigue conduciendo hasta que llegues a un punto de la fase en la que te encuentras entre dos grandes abismos. Desciende por el de la izquierda hasta el agujero.



EL TEMPLO DE KARNAK





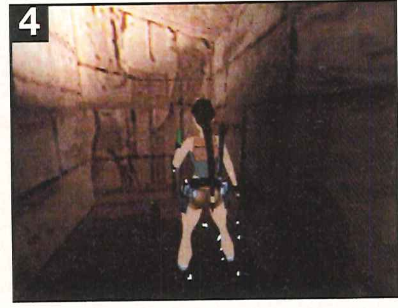
LA PUERTA DEL CENTRO

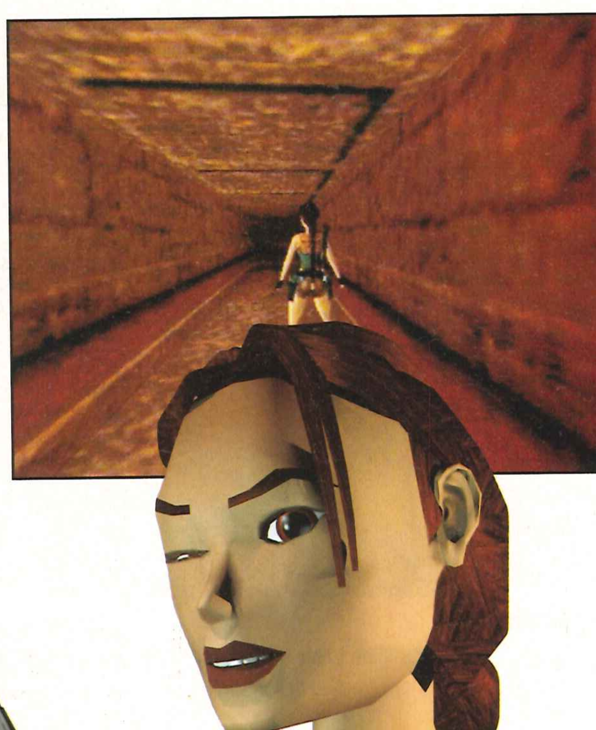
Partiendo del pilar central, observa las tres puertas que tienes a la izquierda y avanza por la del centro hasta llegar a un agujero. No tengas miedo: métete por él e introdúcete por el hueco de la pared hasta llegar al nuevo secreto.

¿DÓNDE ESTÁ EL AGUA?

Cuando te encuentres en una habitación en la que hay dos piscinas vacías, avanza por la de la izquierda y escala después entre dos columnas para encontrar la munición del Uzi y también unas bengalas.







¡SAL A RESPIRAR!

Vuelve al patio con el obelisco, y ve a la sala de la derecha. Bucea en la piscina, abre la compuerta y avanza. En la zona que no esta cubierta, hay otro secreto.

SIGUE POR EL AGUA

Ahora vuelve a meterte en el agua y sigue avanzando por donde ibas hasta que te encuentres una sala casi inaccesible. En ella puedes coger el siguiente secreto.

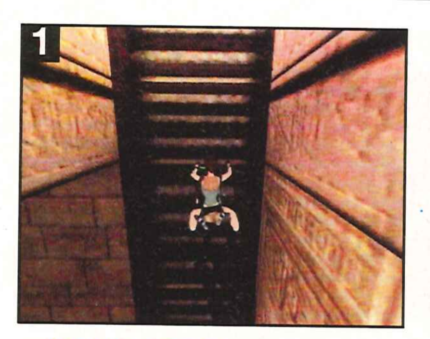
EL LAGO SAGRADO 2



LOS OBELISCOS SON EL PUNTO DE PARTIDA

Cuando hayas usado el objeto en la sala de los obeliscos, camina por la puerta de la izquierda, bucea y abre el pasadizo que te llevará hasta el siguiente secreto.

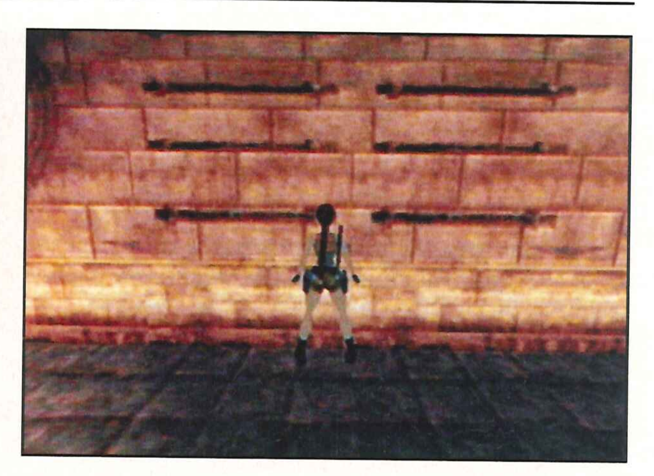
LA TUMBA DE SEMERKHET

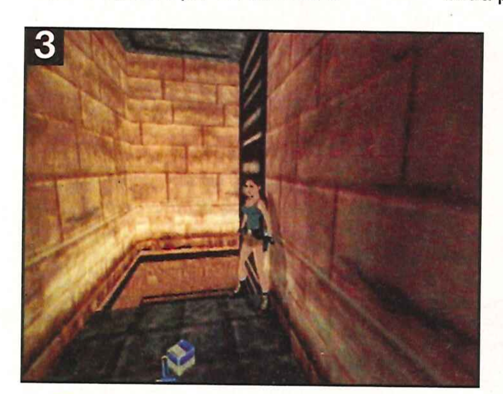


LARA Y EL AJEDREZ
Cuando estés en un balcón y veas algo parecido a un tablero de ajedrez, salta a la izquierda y sube por las escaleras.



ESCALERAS ARRIBA
En el piso de arriba de la habitación de los tres fogones, sube las escaleras y entra por el hueco para coger el secreto.





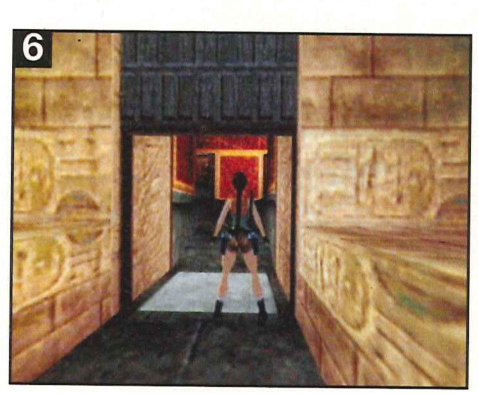
EL SUELO SE ABRE
Baja por el agujero que se abre tras perder las Reglas del Senet hasta la tercera plataforma.



LA SALA DE LAS LIANAS
Vuelve hasta una sala con cuerdas colgando, y busca una puerta que te lleva al próximo secreto.



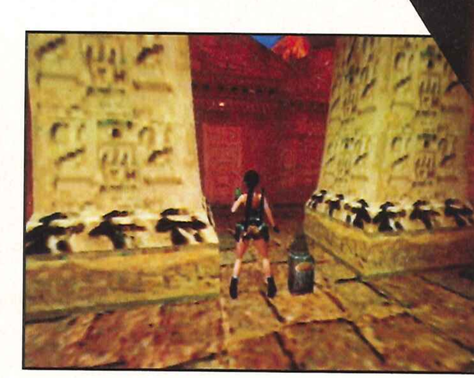
ESCALA E INVESTIGA
En el cuarto de la antorcha y el espíritu de fuego, sube por las cuerdas y busca una zona secreta.

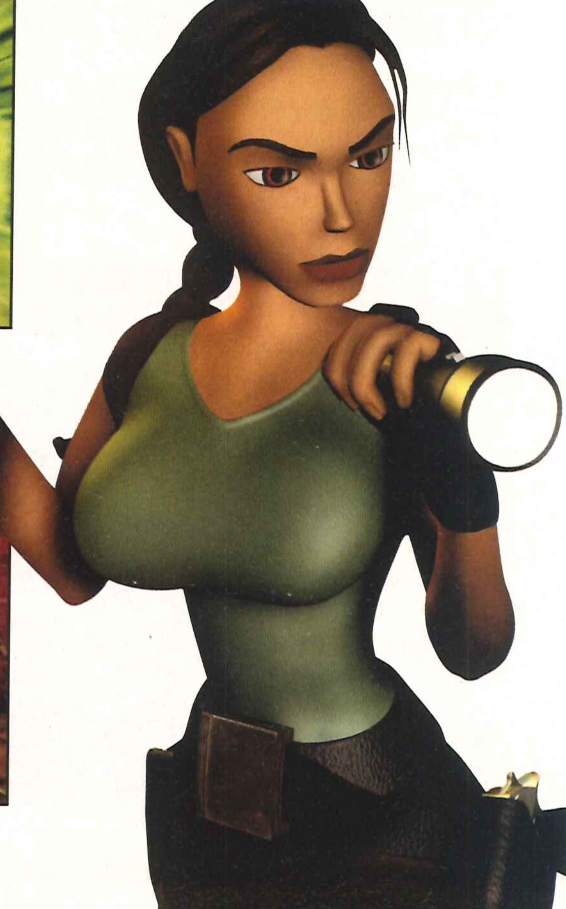


¡QUE SE HAGA LA LUZ!
Una vez que hayas encendido todas las antorchas de la sala, entra por el orificio que descubrirás.

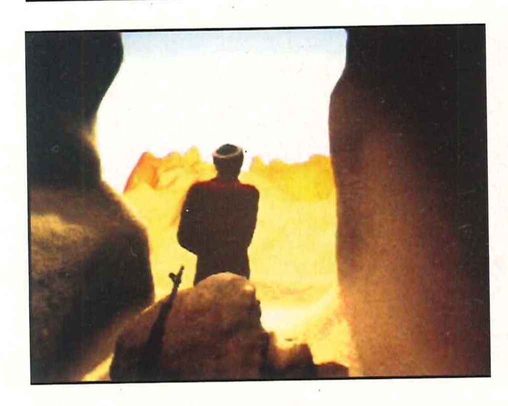
MIRA HACIA ARRIBA
El ultimo secreto está en un orificio en el techo de la última sala del nivel.





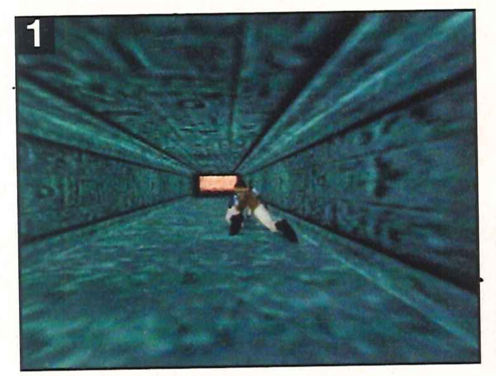


EL CUSTODIO DE SEMERKHET









¿Qué es ese ruido?
Ya con la "llave del guardián" en tu poder, sigue avanzando hasta un corredor en el que notarás que algo esta golpeando la pared. Agárrate del techo y avanza hasta el hueco a la izquierda.

Enciéndelas todas
Lo primero que tienes que hacer es luminar todas las antorchas que te encuentres en la habitación en la que cogiste el palo. Entra después por la puerta que se abrirá cuando hayas terminado.

Que actúen los toros
Cuando hayas llegado a la habitación que tiene tres interruptores, espera a que el toro haya accionado todas las palancas, y métete por la puerta de la derecha para ver el nuevo secreto.

FERROCARRIL DESIERTO



Billetes, por favor
Tras tu lucha con los ninja en el techo de un vagón, ve al final del tren y descuélgate.

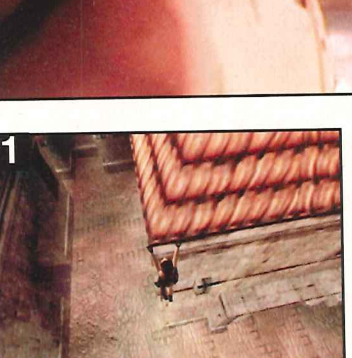
¿Qué se esconde en el vagón?
Entra en el vagón anterior al de la lona, y usa la palanca sobre un cajón para descubrirlo.





La ley de la palanca
Para poder meterte en el bosillo el próximo secreto tienes que volver al vagón del principio y usar la palanca sobre la caja. Después, utilízala también sobre el mecanismo que está roto. ¡Ya te queda menos para conseguirlos todos!

ALEJANDRÍA





Una invitada de excepción
Salta a un tejado naranja, y déjate caer sobre una palanca. Entra en el edificio para coger los objetos del tesoro.

CATACUMBAS



Sigue la plataforma
Ve a una sala con una palanca en la que acabarás encerrado. Presiona la palanca y avanza por la plataforma con dos cuerdas delante.



Apunta a los huesos
En la sala del cuarto tridente tienes que disparar a los huesos que hay suelo para que se abra una nueva zona secreta. ¿Te atreves a entrar?



En la cuerda floja
Para llegar hasta el siguiente secreto debes avanzar por la zona de la cuerda. No es demasiado difícil, pero la recompensa está asegurada.



Cuando el suelo crece
Vuelve al cuarto anterior y avanza hasta el fondo para entrar en un cuarto con el techo muy alto. Espera a que suba el nivel del suelo.

TEMPLO DE POSEIDÓN



¿Y si bajas al patio?
Pasa por las ruinas y las catacumbas, ve a la sala con columnas y dos esqueletos y busca el secreto en el patio.

LA BIBLIOTECA PERDIDA



Busca bajo la rueda
Coge la Estrella de oro y deslízate por un agujero que hay debajo de la rueda para recoger un secreto más (botiquín pequeño).

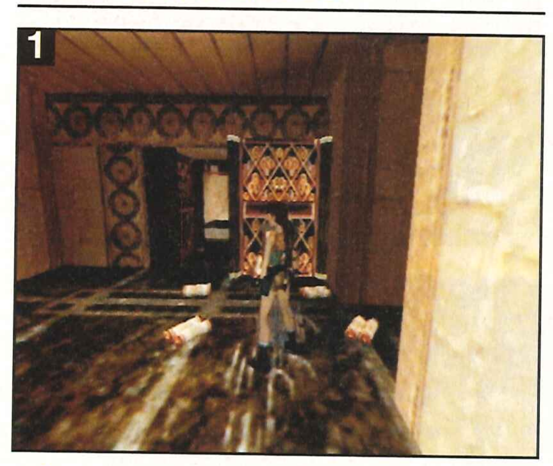


Adiós al caballero
Cuando hayas matado al personaje que va a caballo, dispara con la ballesta a una jaula que hay en la misma habitación.



En el piso superior
Una vez que estés en el piso de arriba, avanza por la puerta que hay a tu derecha y entra en una nueva sala. Métete en un agujero que hay a la derecha. ¿A que no adivinas lo que hay allí?

LAS BÓVEDAS



Lara va de farol
Para conseguir el único secreto de esta fase tienes que arrastrar un farol para conseguir que se abra una puerta.

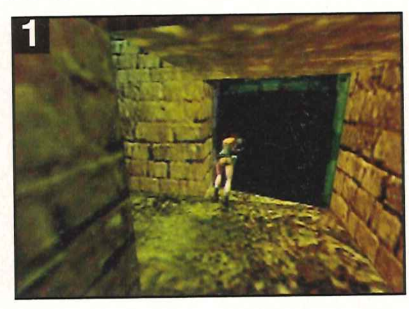
PALACIOS DE CLEOPATRA





Un secreto un poco macabro
En el interior de un sarcófago se encuentran varios objetos. No es un sitio muy acogedor, pero sí que tiene su miga.

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS



La llave de la palanca
Usa la palanca sobre una puerta de color negro, y entra después en la habitación para hacerte con el siguiente secreto.



Un camino estrecho
Cerca del callejón podrás subir por un orificio. Avanza a través de él hasta que encuentres un botiquín pequeño.

LAS CÁMARAS DE TULUN

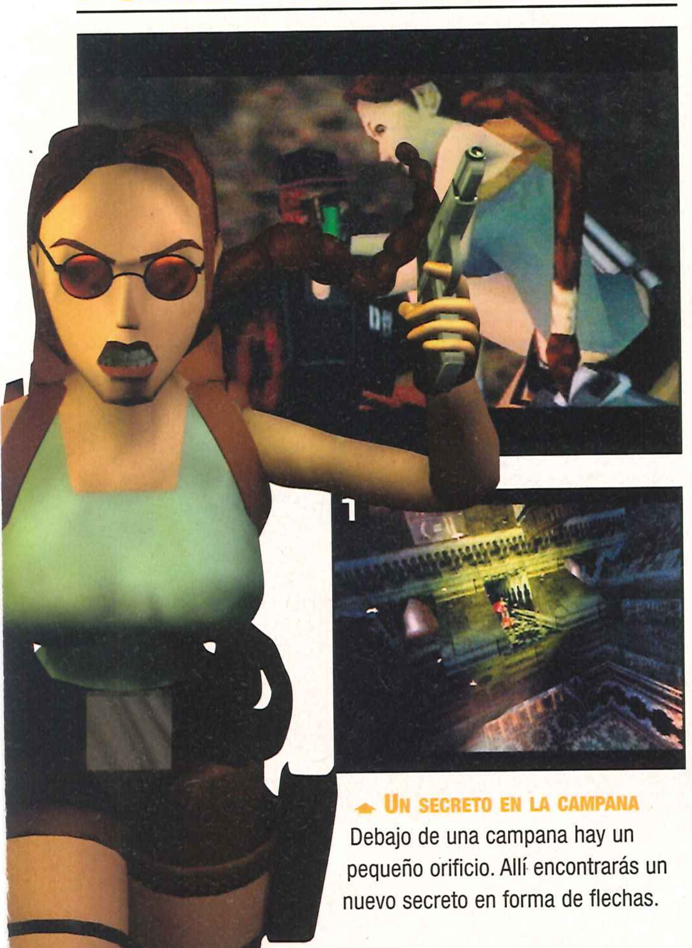


La heroína colgante
Agárrate a una cuerda, gira para ver otra que tienes a tu espalda, y balancéate hasta que consigas aterrizar en la terraza.



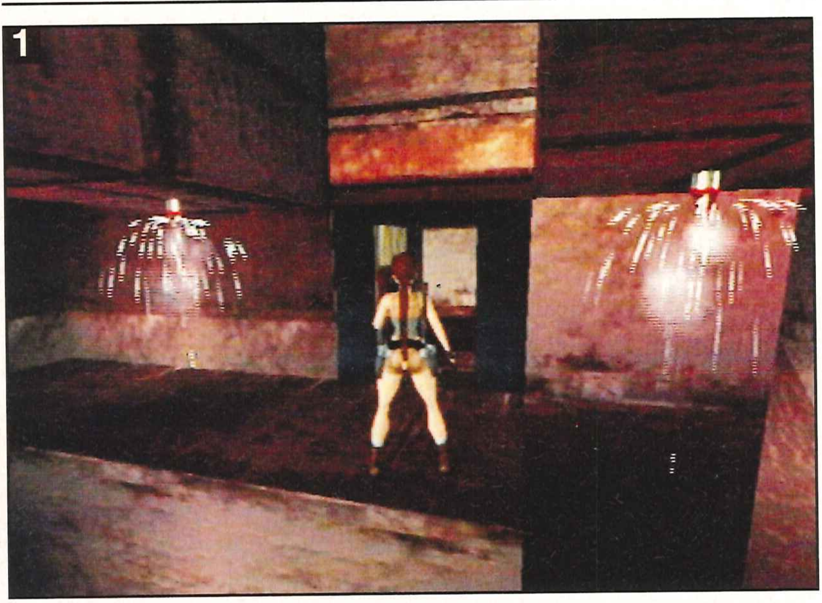
Sobre la cornisa
Cerca del escalón a la izquierda del túnel, engánchate a la cornisa y sube. Ve hasta la puerta y crúzala para llegar al secreto.

PUERTA DE CIUDADELA



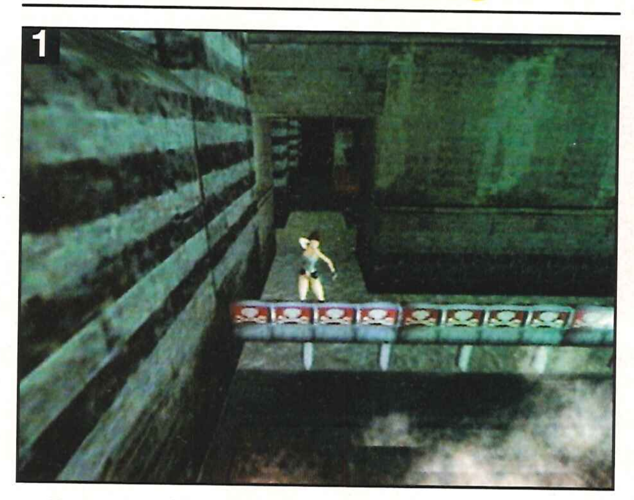
Un secreto en la campana
Debajo de una campana hay un pequeño orificio. Allí encontrarás un nuevo secreto en forma de flechas.

TRINCHERAS



De rampa en rampa Desciende del sidecar y súbete a un bloque. Ahora tienes que saltar en cada rampa y terminarás llegando a tu objetivo: un hueco en la pared.

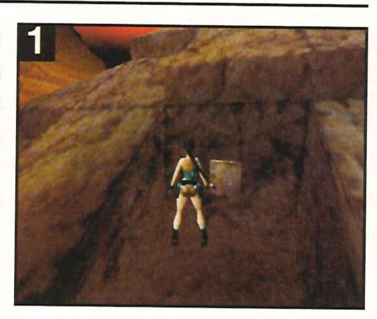
BAZAR CALLEJERO



De tejado en tejado
Súbete al tejado y salta al otro lado. Ahora sólo tienes que seguir avanzando hasta que encuentres los objetos secretos.

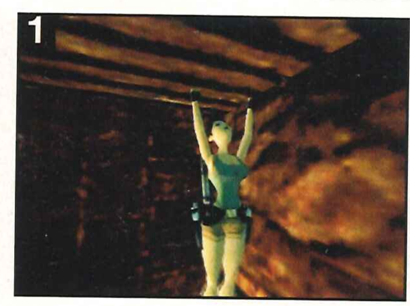
BAJO LA ESFINGE

Tira las maderas
Cuando te encuentres recorriendo uno de los túneles, colócate encima de unas maderas. Cuando caigan podrás coger un lanzagranadas nada menos. ¡Vaya secreto más potente!





CIUDADELA



Colgada del techo
Cerca del foso, sube por las escaleras de la izquierda y agárrate a las asideras. Mantente suspendido del techo y avanza por tu izquierda. Déjate caer y agárrate a un hueco. Entra en él y coge el secreto.



La sala de las antorchas
Cuando llegues a una sala en la que hay muchas antorchas, descuélgate por el agujero que encontrarás a la izquierda. Después tienes que agarrarte a un hueco que hay un poco más abajo.

EL COMPLEJO DE LA ESFINGE



Tras la estatua está la sorpresa
En la sala donde hay dos estanterías y un tipo que te dispara, líbrate primero de él, y después mueve las estanterías para poder encontrar una escopeta.

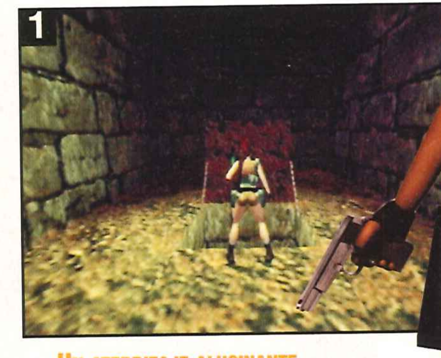
LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

La escalada
Cuando estés ascendiendo por la pirámide, sube hasta que estés enfrente de la puerta y dirígete a la derecha, donde encontrarás un revólver.



INTERIOR DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

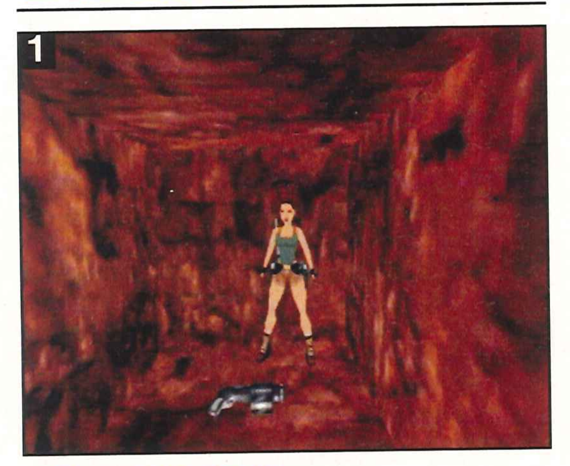




UN ATERRIZAJE ALUCINANTE

Cuando te encuentres en la rampa que hay ya cerca del final de este nivel, salta hacia la derecha. Quizá te parezca un poco arriesgado, pero te aseguramos que hay truco: cuando caigas aterrizarás directamente encima de una UZI.

LAS MASTABAS



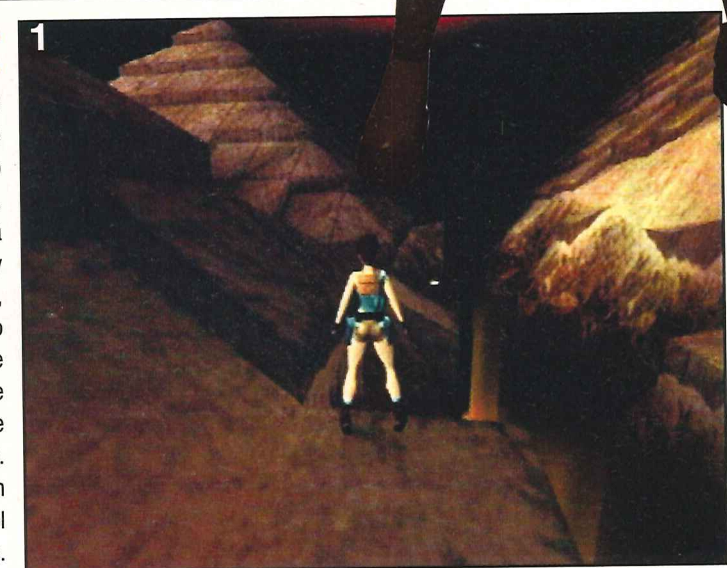
DENTRO DE LA TRAMPILLA

Al principio del nivel, dispara a unas tablas, mata al perro que verás dentro y usa una bengala para descubrir una trampilla. En su interior está el siguiente secreto.

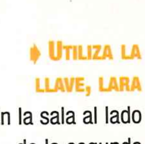
LA GRAN PIRÁMIDE

UNA TRAMPILLA BIEN ESCONDIDA

Cerca del foso desde el que te está disparando el soldado, métete por la puerta que hay a la derecha, elimina a todo bicho viviente que veas y abre la trampilla que está camuflada. Desciende con cuidado y coge el lanzagranadas.



LAS PIRÁMIDES DE LA REINA KHUFUS



UTILIZA LA LLAVE, LARA

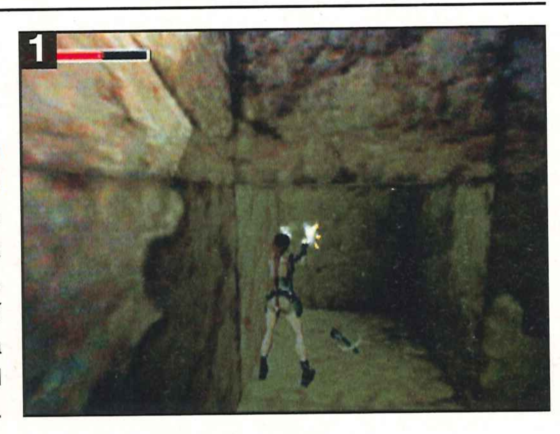
En la sala al lado de la segunda rampa, usa la llave del arsenal sobre la verja para coger un nuevo secreto.



INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE

¡EL ÚLTIMO DEL JUEGO!

En el segundo foso verás una plataforma. Salta hasta allí para coger una ballesta, el último secreto.



ChuChu Rocket!

Ahora que Sega ha decidido regalar «ChuChu Rocket!», todo el mundo va a rendirse ante la adicción de sus divertidísimas partidas on-line. Y con decenas de personas listas para jugar contra ti, seguro que quieres ser el amo capturando ratones, ¿verdad? Ya sabes, si sigues nuestra estrategia, no va a haber rival que te gane.

PRINCIPIOS BÁSICOS Y RATONES ESPECIALES

El mecanismo es muy sencillo: debes hacer que entre un mayor número de ratones en tu cohete que en los de los otros jugadores, y dispones de tres minutos de tiempo.

Para ello, tienes la ayuda de tres flechas, que puedes situar donde creas más conveniente. Las flechas tienen 10 segundos de duración, y además sólo puedes situar tres a la vez sobre el tablero. En el momento en que pongas una cuarta, la primera que pusiste desaparecerá..

Pero, ¡cuidado!, también tienes que evitar que un fastidioso gato naranja llegue hasta tu cohete, ya que si consigue entrar se comerá un tercio de los ratones que hayas acumulado hasta ese momento.





En cada escenario observarás cuatro portales, desde los cuales salen los ratones y los gatos, siempre en la misma dirección.

Aparte de los ratones normales, cada cierto tiempo aparecen otros con un 50 encima. Si consigues recluir a este ratón de oro sumarás esa cifra a tu marcador, así que cuando veas aparecer uno de ellos, centra tu atención en él, ya que con cinco o seis de éstos ratones que atrapes tendrás ya gran parte de la victoria en el bolsillo.

También aparece una pequeña ratoncita rosa con un símbolo de interrogación por peineta. Si la atrapas, activará una ruleta de la suerte con varias opciones que te explicamos más adelante.







TÁCTICAS PARA CAZA-RATONES

BLOQUEO

La más importante de todas las tácticas, la más simple, y también quizá la más efectiva, es el bloqueo.

Sabiendo que cuando un gato se topa con una flecha ésta se puede llegar a destruir, y que cuando se choca con una pared siempre sale a derechas, el bloqueo funciona así:

Si un gato va moviéndose pegado a una pared directo hacia tu cohete, en lugar de colocar una flecha en dirección contraria a la que viene, bloquéale poniendo una flecha en dirección a la pared (depende de dónde esté tu cohete, claro).

Cuando comiences una lucha frontal por enviarle un gato a un rival, no sigas la batalla. Limítate a desviar la trayectoria a un lado o bien, si tienes un muro o una pared cerca, coloca una flecha de manera que bloquees el paso.

También podrás usar esta técnica para impedir que los ratones entren en el cohete de tus rivales, aunque es difícil en los escenarios abiertos.





ACORRALAMIENTO

La táctica del acorralamiento consiste en colocar las flechas de tal manera que un grupo de ratones quede atrapado en una esquina del escenario sin poder salir. De esta forma, evitarás que tus contrarios se los lleven, porque no podrán hacer nada para deshacer tu trampa.

Si consigues dominar la técnica, en algunos casos incluso es posible realizarla con una sola flecha.

A continuación, cuando tus flechas vayan desapareciendo de la pantalla, puedes dirigir al grupo de ratones hacia tu cohete, consiguiendo así que todos engorden tu contador.

Esta técnica también te puede ser de mucha utilidad en partidas que vayas ganando y no te interese que ningún gato se acerque a tu cohete. Con ella, puedes dejar aislado al gato durante un tiempo precioso sin correr ningún peligro.

Cuando vayas ganando por mucha diferencia a tus oponentes, también puedes aplicar un acorralamiento en plan defensivo (y un poco puñetero): si caen en tu trampa unos cuantos ratones, harás que queden fuera del alcance de tus rivales, porque nunca va a haber más de cincuenta ratones en pantalla (excepto cuando se active "Mouse Mania!").







LOS GATOS, MIS AMIGOS

En el momento en que un gato entre en pantalla, dirígele hacia el cohete del que más puntos lleve, o bien haz que se coma algún "50" que ya vaya dirigido a otro cohete. El inconveniente es que los ratones corren un 30% más que los gatos.

Si tu rival decide bloquear su cohete para que no entren gatos, aplica el acorralamiento y reenvíale después el gato. Como sus flechas desaparecerán antes que las tuyas, el gato terminará en su cohete.





USANDO EL TIEMPO

El tiempo total de batalla son tres minutos, y el juego te avisa cuando quedan dos, uno y medio minuto para el final de la partida. Sabiendo esto, puedes desplegar una táctica estudiada durante todo el tiempo.

Utiliza el primer minuto para reunir todos los roedores que puedas. Emplea el segundo en atacar al que vaya líder, pero no descuides tu cosecha, y si por fin llega el último minuto de tiempo y todavía no vas el primero, manda los gatos a los rivales que lleven más puntos.

Si todo funciona bien, en el último medio minuto tendrás el liderato, así que concéntrate en mantenerlo.

Aplica esta estrategia, y pronto tu "nick" será conocido entre todos los participantes de «Chu Chu Rocket!».





HOYOS Y PASADIZOS

En diversos escenarios existen unos elementos que debes conocer: se trata de los hoyos-papeleras y los pasadizos en las paredes, que puedes utilizar en tu provecho en distintos momentos de la partida.

Los hoyos son una especie de agujero negro en los niveles. Todo animal que pase por ahí se irá del puzzle en dirección al infierno, así que son de mucha utilidad cuando te quieras deshacer de los gatos.

Los pasadizos, por su parte, son partes de pared que faltan y que, al igual que ocurría en el clásico "comecocos", si un personaje pasa por ellos, reaparece en el otro lado de la pantalla. Puedes utilizarlos para enviar gatos a tus rivales sin que se den cuenta de por dónde les vienen.







LA RULETA SORPRESA

Entre las manadas de roedores que salen en cada partida de «ChuChu Rocket!», aparecen de vez en cuando unas ratoncitas con interrogación. Cuando entran en el cohete de algún jugador, se activa una ruleta sorpresa.

MOUSE MANIA!

Es el resultado que se da más a menudo en la ruleta sorpresa.

Cuando comienza "Mouse Mania!", todos los gatos que están en pantalla desaparecen, y durante ocho segundos se produce una imparable ebullición de ratones desde los cuatro portales, incluyendo también los valiosos ratones "50".

Si lideras la clasificación es un buen momento para plantear un acorralamiento. Si no, procura hacer que las flechas les conduzcan a tu cohete, y bloquea los de tus rivales.





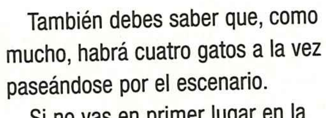


CAT MANIA!

Al igual que en "Mouse Mania!", la pantalla se llena de bichos, pero en este caso de gatos, por lo que todos los ratones desaparecerán.

Son ocho segundos durante los cuales tendrás que bloquear a los gatos que se dirijan hacia tu cohete, o mejor todavía, redirigirlos hacia los cohetes de los otros jugadores.

Es importante que tengas en cuenta que tus flechas duran en pantalla diez segundos, mientras que la "Cat Mania!" sólo dura ocho, así que juegas con esa ventaja.



También debes saber que, como mucho, habrá cuatro gatos a la vez paseándose por el escenario.

Si no vas en primer lugar en la partida, aprovecha para atacar al que más ratones haya acumulado.







CAT ATTACK!

Cuando se activa esta ruleta, un gato se cuela directamente a cada uno de los cohetes rivales, o bien al tuyo si es un rival el que ha atrapado a la ratoncita con la interrogación.

Recuerda que cada gato que te ataque se comerá un tercio de los ratones que lleves acumulados.







EVERYBODY MOVE!

Dependiendo de tu situación, esta reubicación de los cohetes puede ser una salvación o un sufrimiento.

Si te encuentras en buena situación, sacrifica a los ratones con "?" enviándolos a los hoyos o hacia los gatos. Si por el contrario ves que todos los gatos van a tu cohete, intenta que los "?" lleguen también. Así, si te sale otro "Everybody move!", los gatos serán para otro.







MOUSE MONOPOLY!

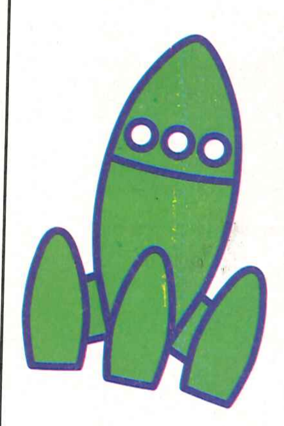
Cuando consigues este resultado, aproximadamente doscientos ratones irán directamente a tu cohete, sin que los otros participantes puedan hacer nada para evitarlo. ¡Disfruta de los cinco segundos de poder!

Si es un rival es el que obtiene un "Mouse Monopoly!", aprovecha esos segundos para situar tus flechas estratégicamente, ya que los gatos siguen moviéndose como si nada. Así puedes chafarle la fiesta inundándole de gatos justo después del premio.





TÁCTICAS POR ESCENARIOS





STAGE 1: El cohete rojo tendrá siempre más ratones en su zona. Pon una flecha de frente a la salida del portal que tengas más cercano. Puedes acorralar en las esquinas de los muros con tres flechas.



STAGE 2: Si vas ganando, bloquea con una flecha hacia la derecha en el muro que está arriba a la derecha. Puedes bloquear las otras salidas con dos flechas más.



STAGE 3: Los jugadores rojo y verde pueden dirigir los ratones de sus portales cercanos. También puedes enviar gatos a tu vecino y redirigir sus ratones muy fácilmente.



STAGE 4: Puedes dirigir dos portales hacia ti y otro hacia el hoyo. Puedes bloquear los portales con dos flechas. Usa el hoyo si vas ganando para sacrificar ratones.



STAGE 5: No te olvides de usar los portales de abajo, que suelen pasar desapercibidos. Si vas ganando, tapona los portales de arriba cerrándolos con dos flechas.



STAGE 6: Si vas ganando, los rivales te mandarán gatos. Evítalos, y después la cercanía de los portales te permitirá aprovechar las flechas para conseguir más ratones.



STAGE 7: El primero que consiga colocar dos flechas en el centro de los cuatro portales tendrá una magnífica ventaja de inicio, principalmente el azul y el amarillo.



STAGE 8: Saca a los ratones por arriba o por abajo, porque hay menos distancia hasta tu cohete. Si vas en cabeza, trata que salgan del centro los menos ratones posibles.



STAGE 9: Usa los pasadizos para desviar ratones o enviarles gatos a los dos rivales más cercanos. Puedes dirigir dos portales hacia tu cohete colocando tres flechas.



STAGE 10: Azul y amarillo pueden recoger con sólo dos flechas los ratones de dos portales. Si tienes mucha diferencia, puedes crear un bloqueo con tres flechas.



STAGE 11: Rojo y verde pueden bloquear con más facilidad. Haz que los ratones salgan de los "ochos" lo más cerca posible de tu cohete.



STAGE 12: Ayúdate de nuevo con los pasadizos. Azul y amarillo pueden dirigir los ratones a su cohete con una sola flecha. Primero acumula muchos ratones, y luego envíales gatos a tus vecinos a través de



STAGE 13: El rojo y el amarillo pueden conseguir ventaja rápida si bloquean con una flecha apuntando hacia el muro que les separa de su inmediato vecino en el tablero.



STAGE 14: Azul y amarillo tienen la ventaja del giro a derechas. Es fácil bloquear la entrada de gatos colocando dos flechas en los dos pasillos que llegan a tu cohete.



STAGE 15: La circulación irá del centro al agujero, así que pon tres flechas ante tu posición (siguiendo las agujas del reloj) para que los ratones reboten y vayan a tu cohete.



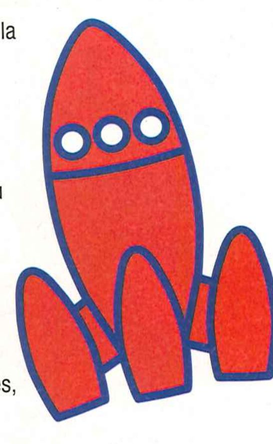
STAGE 16: Dirige hacia ti los ratones del portal más cercano. Si eres azul o amarillo, coloca una flecha en la parte central de tu lado. Capturarás un montón de ratones.



STAGE 17: Puedes acorralar al gato en la parte exterior con dos flechas. Intenta colocar dentro de la zona de tu vecino una flecha que apunte a la tuya para robarle sus ratones. En caso de "Cat Mania haz lo contrario.



STAGE 18: Trata de aprovechar en tu favor la proximidad de tu vecino. Si va por delante de ti en puntuación, querrá alejar a los gatos de su cohete, pero esas mismas flechas dirigirán también los ratones hacia el tuyo. Ocúpate de enviar los gatos a los otros rivales, y de que los ratones "50" lleguen a tu lado.





STAGE 19: Si estás en uno de los extremos, evita que los "50" se vayan al agujero que tengas al lado. Si eres el rojo, colocando dos de tus flechas en el centro, hacia arriba, conseguirás un montón de ratones.



STAGE 20: Cuando veas que los ratones van por el pasillo central, desvíalos por el camino corto hacia tu cohete y bloquea esa vía para tus rivales. Tendrán que cazarlos por el largo camino de la espiral.



STAGE 21: Gran ventaja para el jugador verde, ya que todo el tráfico pasará cerca de él. Intenta colocar dos flechas para bloquear el paso al rival que más puntos lleve, y por otro lado ataca con un gato.



STAGE 22: Puedes monopolizar tres portales colocando una flecha hacia tu cohete, y las otras dos en el camino de los otros hacia la primera flecha. Si vas ganando, envía los ratones a los hoyos de la izquierda.



STAGE 23: Si no se bloquea, la circulación irá por el exterior. Coloca flechas al lado de tus vecinos dirigidas hacia ti. Cuando vayas ganando, bloquea gatos en las esquinas, para que se coman a todos los ratones que pasen por allí.



STAGE 24: La disposición de este escenario hace que se produzca una lucha dos a dos. Preocúpate ante todo por recoger los ratones que salgan de los portales que estén en tu lado de la pantalla, y envía los gatos que se dirijan a tu cohete al vecino más cercano.



STREET FIGHTER ALPHA 3







JUEGA CON SHIN AUMA: Es más fuerte y poderoso que Akuma, y podrás jugar con él de forma sencilla: En la pantalla de selección de personaje, enciende a Akuma, mantén pulsado Start, y pulsa A.

MDK 2



JUEGA CON KURT EN CALZONCILLOS:
Para conseguir esta simpática vestimenta para el principal héroe de la historia (con el permiso de Max y del Dr. Hawkins), en la pantalla del menú principal, mantén pulsados los gatillos Derecho e Izquierdo y, al tiempo, pulsa la secuencia X, X, Y, X.



UN NUEVO ENFOQUE DE LA CÁMARA:
No facilita en nada el juego, que ya de por sí es muy difícil, pero sí es una rareza bastante graciosilla.
Para obtenerla, mantén presionados los gatillos Derecho e Izquierdo y pulsa la secuencia B, A, B, A.

PSYCHIC FORCE 2012



UNA IMAGEN ESPECTACULAR PARA TU ORDENADOR: Como en alguna otra ocasión, puedes introducir el disco del juego en tu ordenador (si es que tienes, claro) para visualizar una imagen que también podrás utilizar como fondo de escritorio.

CAMBIAR EL VESTUARIO DE TU LUCHADOR:
Puedes cambiar la vestimenta de cualquiera de los personajes del juego de forma sencilla: sitúate sobre el personaje que quieras y selecciónalo con el botón B en vez de con el A, que es la forma habitual de hacerlo. Este truco funciona en cualquier modo de juego, excepto en el modo Historia.





4 WHEEL THUNDER

Después de acabar una carrera en el modo Campeonato, a veces puedes tentar a la suerte jugando a una tragaperras que te da mejoras para el coche y otros premios.

Salva la partida al final de una carrera, y si te sale la tragaperras y no ganas premio, puedes intentarlo de nuevo cuantas veces quieras sólo con volver a cargarla.



MARVEL VS CAPCOM 2





El estupendo nuevo juego de lucha de Capcom te permite cambiar el color del traje del personaje que desees. Para hacerlo, sitúate sobre el luchador y selecciónalo con los botones A, Y, o X. Con cada botón sale un color diferente.

NHL 2000

Para hacer los dos primeros trucos, conecta el mando en el puerto D de la consola.

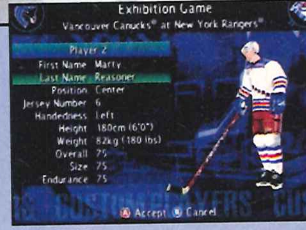
EQUIPO ESPECIAL: Se trata del equipo formado por los programadores del juego: en la pantalla de "Black Box" mantén pulsados los dos gatillos, y pulsa la secuencia B, B, X. Escucharás una voz que te dirá "Oh, Black Box Baby".





JUGADORES CABEZONES: Como antes, pero con la secuencia B, A, B, Y.



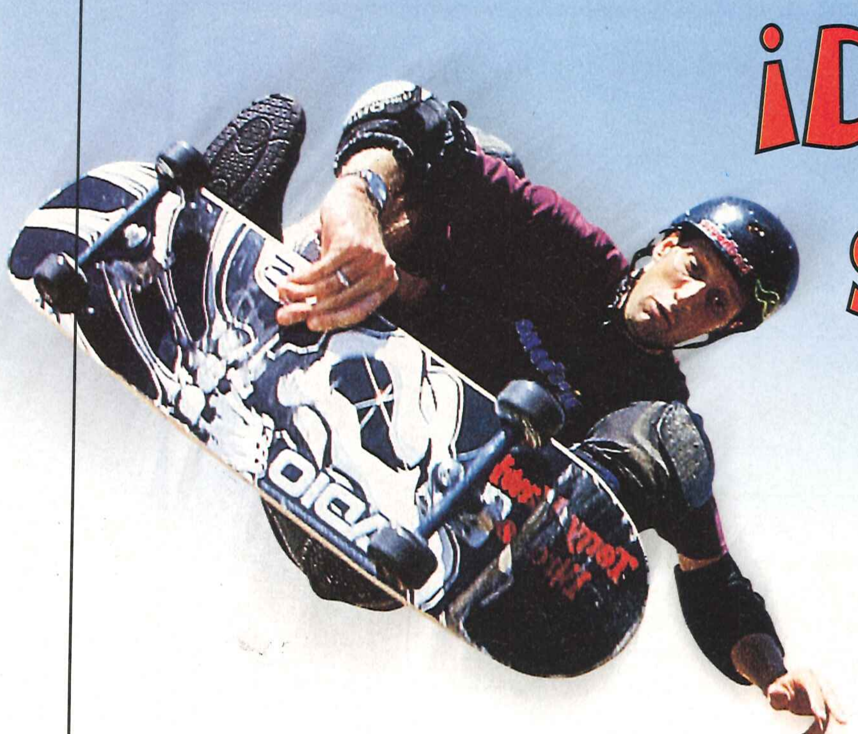


Este truco es para los verdaderos aficionados al hockey sobre hielo norteamericano (suponemos que alguno habrá, ¿no?). Puedes conseguir las fotos de algunas grandes estrellas si creas un jugador nuevo, introduces uno de los nombres y apellidos de la lista y asignas el jugador creado a un equipo. Ahora selecciona el equipo y elige el menú "Edit Files".

LOS JUGADORES PUEDEN SER:

- Dale Hunter
- Marty Reasoner
- Ron Hextall
- Tony Twist

¡Disfruta del skateboard!

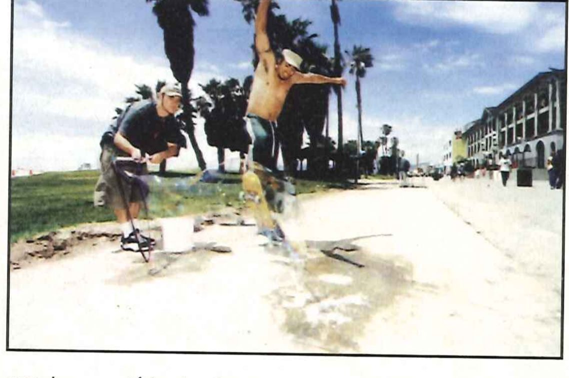


Ya tenemos encima el verano, una época perfecta para practicar deportes al aire libre. Ahora que está a punto de salir «Tony Hawk´s Skateboard» es el momento de hacer acrobacias de todo tipo con el monopatín.

Un invento americano

El skateboarding es un deporte cien por cien urbano que nació en California en los 60 y cada año que pasa se viene haciendo más popular en todo el mundo.

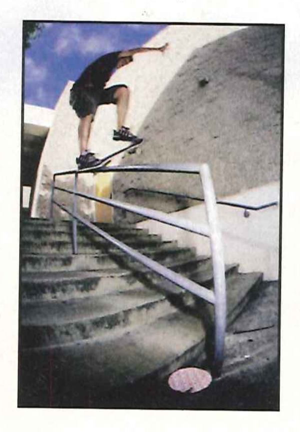
Simplificando, consiste en subirse a una tabla con ruedas y deslizarse con ella por cualquier sitio, al tiempo que realizamos toda clase de piruetas. Sobre todo, hay que tener la mente muy abierta, pues la única regla del skate es que no hay reglas: igual de válido es deslizarse cuesta abajo sin más, que intentar aprender el "skate urbano" que tan popular se está haciendo en los últimos años. Cada uno elige el estilo que más le divierta... o mejor se le dé.



Ahora, que para llegar a conseguir algo hace falta tener constancia y mucha paciencia, porque se trata de un deporte muy técnico, en el que los movimientos sobre la tabla han de ser muy precisos. La gran ventaje es que resulta bastante económico, pues lo único indispensable de verdad es el patinete en sí.

Empecemos pues el entrenamiento, y si después de darnos unos cuantos batacazos no conseguimos mantenernos sobre la tabla, por lo menos estaremos preparados para ser unos maestros jugando a «Tony Hawk's Skateboard» o al esperado «Jet Set Radio» en nuestra Dreamcast.





El equipo necesario

El monopatín es lo único imprescindible realmente, aunque a los principiantes se les recomienda utilizar un buen casco, rodilleras o coderas. Una buena protección evitará que nos disloquemos el codo, o que nos abramos la cabeza.



El monopatín o "skate" se puede comprar "preparado", y su precio oscila entre 7.000 y 15.000 pesetas, dependiendo de las marcas. También podemos comprar las distintas piezas por separado y armar nuestro propio patinete, lo cual lo hará mucho más personal, pero para eso hace falta que exista alguna tienda especializada en la localidad donde vivamos.



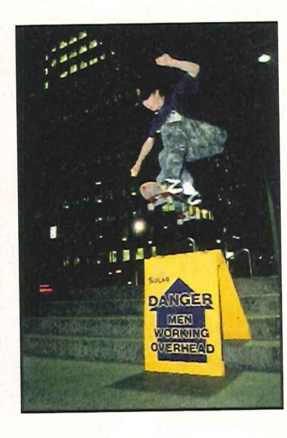
Las técnicas básicas

Bueno, ya tenemos el patinete y aquí llegan unos consejos prácticos para empezar a usarlo... sin caernos demasiado (aunque besar el suelo en más de una ocasión será inevitable).

Lo primero es decidir nuestra posición ideal en la tabla: de modo regular, con el pie izquierdo delante, o de modo "goofy" (zurdo), con el pie izquierdo detrás.

El pie situado más atrás es el que debemos utilizar para impulsarnos, llevando siempre el peso del cuerpo bien centrado. De otra manera el patinete saldrá corriendo sin esperarnos, y lo más probable es que vayamos acumulando cardenales por todas partes.

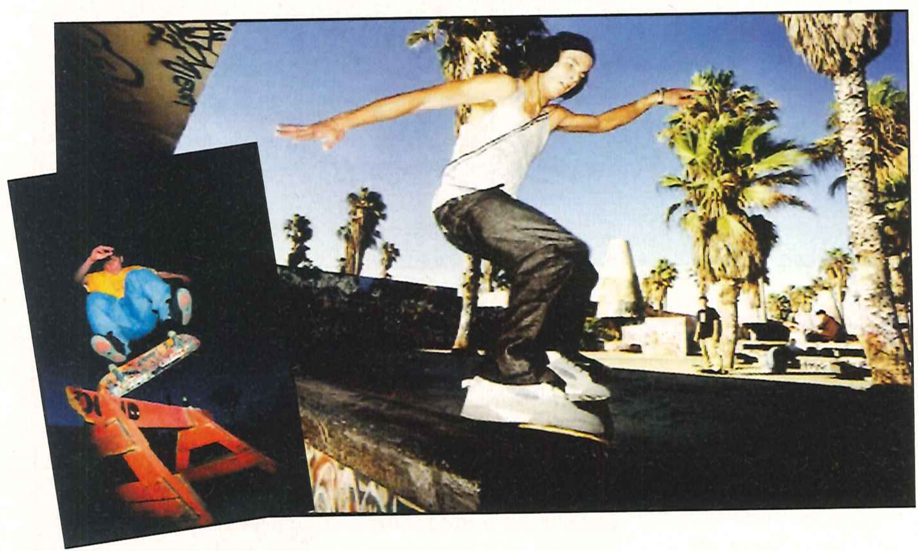




Deslizarse bien requiere entrenamiento: nadie ha aprendido sin caerse, así que debemos ponernos un casco, coderas y rodilleras.

La siguiente parte del aprendizaje es girar, lo cual se consigue enviando parte del peso del cuerpo hacia el lado al que queramos doblar, siempre desde el pie que tengamos en la parte de atrás del monopatín.

Si dominamos estos primeras técnicas básicas, ya sabremos movernos con el "skate", un buen punto de partida para llegar a ser alguien en este divertidísimo aunque difícil deporte.



Lenguaje para iniciados

El skate es un deporte con un montón de términos que nos han llegado directamente del inglés. Son muchos más, pero aquí están los más básicos para que por lo menos nadie dude del interés que estáis poniendo:

FAKIE: Patinar al revés, con la parte delantera del patinete ("nose") detrás y con la parte trasera ("tail") delante.

GRIND: Bajar por un filo (una barandilla, por ejemplo) pero no sobre las ruedas, sino sobre el truck. Existen varios tipos de "grinds".

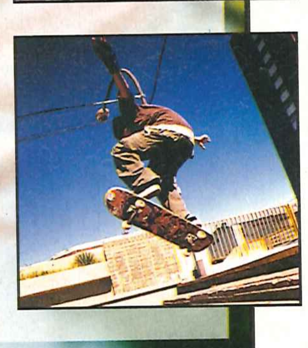


TAILSLIDE: Consiste en deslizarse, como en el grind, pero utilizando la parte de atrás (tail) de nuestro patinete.

OLLIE: Es la pirueta básica, y consiste en dar un salto al tiempo que el "skate" se mantiene pegado a nuestros pies. Casi todas las demás piruetas requieren dominar bien el "ollie".



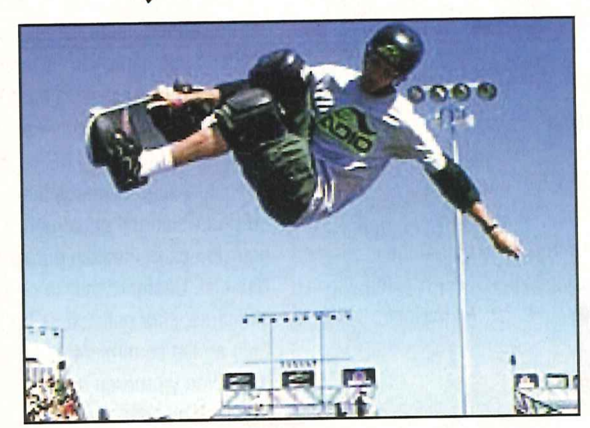
Los nombres de otras acrobacias son "Nollie", "Kickflip", "Railslide", "Hardflip", "360 Shuv-it", etc... Si las conseguimos dominar (éstas y muchas otras), estaremos listos para dar nuestro nombre a otro juego para nuestra consola, ya que seremos famosísimos en todo el mundo. Casi nada...





Y NO PODÍAN FALTAR LOS GRAFFITI: El skateboarding está muy ligado a esta moda tan urbana. Esperad a ver «Jet Set Radio» para descubrirlo...

Tony Hawk, el gran mito



A sus 32 años, Tony Hawk es el número uno de este deporte, aunque ahora está retirado en California, donde dirige Birdhouse, una de las más importantes compañías dedicadas al skateboard.

Se dedica a comercializar todo lo relacionado con el patinete (tablas, ruedas, trucks...), así como una línea de ropa relacionada con la imagen de los "skaters".

Misión: Imposible 2

El agente secreto Cruise sale de nuevo en misión especial

El actor Tom Cruise y el famoso director John Woo se han unido para hacer "M:I-2", una película de suspense y acción en la que el famoso agente secreto Ethan Hunt se verá inmerso en una crisis internacional de gran magnitud.



Acompañado por Luther Stickell (Ving Rhames), un genio de los ordenadores, y una bella ladrona que le trae de cabeza (Thandie Newton), Hunt recorrerá Australia y España (¡olé mi niño!) para cumplir una difícil misión: echarle el guante a un malo muy malo antes de que acabe con la Tierra entera de un "pepinazo nuclear".

El productor de la película ha sido el propio Tom Cruise, quien además se ha ocupado personalmente de los efectos especiales. De hecho, aceptó realizar en persona y sin especialistas que le doblasen las secuencias más arriesgadas, incluida una en la que escala una montaña.

Por supuesto, al resultado final no le van a faltar muchos minutos de intensa acción y grandes dosis de espectacularidad.

➧ ***Estreno:*** *Julio*

➧ ***Internet:*** *www.missionimpossible.com*



CAMPO DE BATALLA La Tierra

Año 3.000, ¿adiós a la raza humana?

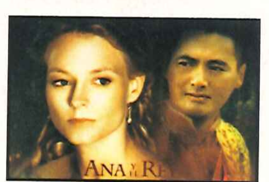
Los sanguinarios alienígenas Psychlo han invadido la Tierra, y ahora utilizan a los seres humanos supervivientes como esclavos. Sólo un hombre, Johny Goodboy Tyler, puede impedirlo, pero para ello debe luchar contra el jefe de seguridad Pshchlo, un personaje encarnado por John Travolta. ¿Te apuntas al último estreno de ciencia-ficción?

➧ **Estreno:** En cartelera

➧ **Internet:** www.battlefieldearth.net

Novedades EN VÍDEO

"Estado de sitio", "Ana y el Rey" y "La delgada línea roja", son algunas de las más importantes novedades que van a llegar a los videoclubs más cercanos en los próximos días.



La primera película es un thriller que cuenta con Denzel Washington como protagonista estelar, y que merece la pena ver por sus fantásticas escenas de acción.

"Ana y el Rey" sigue la misma pauta de otras grandes superproducciones, como "El paciente inglés". Jodie Foster y Chow Yun-Fat trabajan como nadie en esta película de impresionante fastuosidad, con una excelente fotografía, un cuidado vestuario y unos lujosos y espectaculares decorados, capaces de cautivarnos desde el primer minuto de acción.



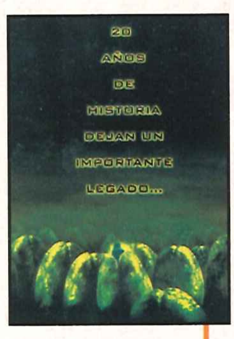
La tercera en discordia es "La delgada línea roja", la historia bélica más obsesiva y realista de los últimos tiempos. Se trata de una visión del caos moral y militar ocurrido en el Pacífico durante la II Guerra Mundial. Desmarcándose de otras cintas similares, esta película se centra sobre todo en los sentimientos de los hombres que viven y mueren dentro de las guerras.



Novedades EN DVD







Las ultimas novedades en DVD para que disfrutéis en vuestra casa están presentadas este mes por Manga Films y la siempre prolífica Fox.

Manga films nos trae "Mi mapa del Mundo", un pedazo de drama en el que una mujer pierde a una de sus hijas en un desgraciado accidente, es acusada por un muchacho de abusos sexuales contra él, y encarcelada. A partir de ahí, su visión del mundo cambiará radicalmente.

Por su parte "Las edades de Lulu", también de Manga Films, narra la vida de una joven que se sumerge en un océano de deseos prohibidos. Os avisamos que algunas de sus escenas están bastante subidas de tono.

Fox Entertainment, por su parte, lanza un pack de coleccionista en edición especial del 20 aniversario de la saga "Alien". Contiene las cuatro películas, más un quinto DVD de regalo que incluye el "cómo se hizo" con una duración de más de una hora. Una pequeña joya a vuestro alcance.





TANGO PARA TRES

¿El trabajo es lo primero?

Cuatro de los actores jóvenes más cotizados de Hollywood en la actualidad intervienen en esta comedia romántica, divertida y poco convencional: Matthew Perry, Neve Campbell, Dylan McDermott y Oliver Platt.

El argumento gira en torno a un arquitecto idealista, simpático y con un gran atractivo físico, que sin saber muy bien cómo llega a suceder, es nombrado "profesional gay del año". A continuación, le ofrecen el trabajo de sus sueños, pero sólo porque creen, equivocadamente, que él es gay en realidad. A partir de aquí surge el enredo: ¿qué debe hacer nuestro arquitecto? ¿aceptar el trabajo y dejar que crean que es homosexual, o decir la verdad?

Estreno: En cartelera

Internet: www.3totango.com



El patriota

Mel Gibson encarna en esta película a Benjamin Martin, un granjero que se ve envuelto en la guerra de la independencia americana como único medio de proteger a su familia. Tomará las armas junto a su hijo, para ponerse al frente de una milicia que lucha contra las fuerzas británicas.

Espectaculares escenas de batalla, mezcladas con toques dramáticos y una fotografía preciosista, son las principales bazas de esta cinta, que intenta seguir las mismas pautas de éxito que vimos en "Braveheart". Por supuesto, tampoco falta la exaltación de los valores e ideales patrióticos que tanto gustan a los americanos, siempre incondicionales de su nación.



Estreno: 28 de Junio

Internet: www.spe.sony.com/movies/thepatriot



Stuart Little

Una familia típica que ya tiene un hijo decide hacer una adopción. Esto en sí no es nada extraño, pero si el objeto de la adopción, en lugar de un niño, resulta ser un simpático ratón, entonces la cosa cambia. Una divertida película, con animaciones de lujo y el doblaje de la voz del ratoncillo a cargo de Emilio Aragón.

Estreno: 23 de Junio

Internet: www.stuartlittle.com







JENIFER LÓPEZ

Let's get loud

La actriz y cantante Jennifer López es una "chica boom" se mire por donde se mire. Para potenciar su carrera de cantante se ha encerrado con los más prestigiosos maestros de baile de Nueva York, y el resultado han sido unos videoclips en los que practica unos movimientos tan sensuales que quitan el hipo. El gran éxito de "On the 6", su primer álbum, la ha convertido en la sensación latina del momento. Su sencillo "Let's get loud" se baila en las mejores discotecas de todo el planeta.

SUNFLOWERS ☆ love ☆



Su primer disco, "Inside Out", les permitió actuar como teloneros en las giras de Bryan Adams y Blondie. En él se incluía "Some People", tema que formó parte de la banda sonora de "Torrente, el brazo tonto de la ley".

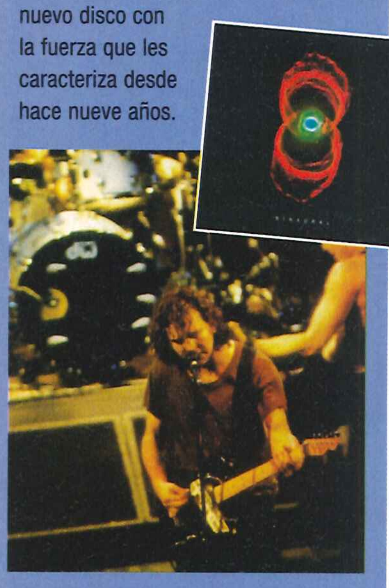
El segundo álbum de esta banda mallorquina se llama "Homework", e incluye 12 temas, más un regalo "sorpresa" de 22 segundos. Grabado entre Palma de Mallorca y Madrid, sus temas hablan de amor, relaciones personales y viajes oníricos. Son canciones en las que destaca la voz de Adela, que se consolida como una de las solistas con más personalidad del pop nacional.

Dentro de "Homework" han incluido una joya de la talla de "Love", que es el single que acaba de salir al mercado y aún está calentito.

PEARL JAM

Binaural

Los componentes de "Pearl Jam" son en la actualidad Eddie (voz y guitarra), Stone (guitarra), Jeff (bajo), Mike (guitarra) y Matt (batería). Lo decimos porque el grupo cambia de componentes en cuanto te descuidas. Con todo, han editado "Binaural", un nuevo disco con la fuerza que les caracteriza desde hace nueve años.





TONY SWEAT Sex Machine

Sólo dos palabras bastan para hablar de este disco: "Get Up" (podéis pronunciarlo "¡Gerooppaaa!"). Es el estribillo pegadizo que un anuncio de TV ha puesto de moda. Una versión del clásico de James Brown que quiere convertirse en la canción del verano.



SCLUB7

Bring it all back



Con su álbum debut ya se han consagrado como la nueva sensación de la música pop británica. Hacen canciones divertidas, fáciles de escuchar, y además sus voces se acoplan muy bien. Millón y medio de copias vendidas son su principal aval. Además creemos que las chicas son muy guapas. ¿No?



PREGUNTAS

1. ¿Cuál de estos coches no aparece en el juego?
   A) Simca 1000
   B) Ford Focus
   C) Toyota Corolla

2. ¿Cuál de estos modos de juego es nuevo en esta versión?
   A) El modo Campeonato
   B) 4 jugadores simultáneos
   C) Correr en bicicleta

3. Uno de estos rallies no está en el juego. ¿Cuál es?
   A) Argentina
   B) Portugal
   C) El Jarama

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "V RALLY 2".
2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán DIEZ que ganarán un Scalextric Modelo San Remo. Otras CINCO cartas serán premiadas con un juego V Rally2 Expert Edition. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Junio hasta el 27 de Julio de 2000.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de la revista Dreamcast.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA C.P.
TELÉFONO RESPUESTAS: 1 2 3

Agenda electrónica FM de Lexibook

Un dos en uno muy práctico

Efectivamente, "práctica" es el mejor adjetivo que se le puede aplicar a esta agenda electrónica, que también incluye una radio FM.

Como agenda, ofrece un amplio número de posibilidades, como la memorización de números de teléfono y fax, anotación de citas, una calculadora para que realicemos conversiones tanto métricas como monetarias, un reloj despertador, o una función secreta que nos permite proteger datos confidenciales, además de otras como la tecla e-mail para grabar direcciones de correo electrónico, o un sencillo gestor de gastos. Como radio, aunque sólo es posible escuchar emisoras en FM, viene equipada con altavoz y auriculares.



Si queréis tenerla en vuestra mesilla de noche, podéis comprarla en El Corte Inglés a un precio que casi parece increíble: 4.150 Ptas.

Mod.: Lexibook SLD FM

Mas información.: www.elcorteingles.es

Cámara submarina de Canon

Haz fotos... como pez en el agua

Por fin ha llegado el deseado veranito, y a muchos de nosotros nos puede resultar una idea estupenda poder realizar fotos bajo las aguas donde nos estemos dando un baño, bien en las cálidas playas levantinas, en las del Cantábrico, o en las de la piscina del barrio.

La fotografía submarina exige ciertas características específicas, para que tomar instantáneas bajo el agua sea tan sencillo como en tierra, y el nombre de Canon siempre nos ofrece ciertas garantías de éxito. Este modelo, con sistema de autofoco bajo el agua, flash automático incorporado y la posibilidad de utilizarla hasta a 5 m. de profundidad, se convierte en una estupenda opción para nuestras vacaciones. Además, también sale a un precio bastante asequible.

Mod.: Canon IXUS X-1

Mas información.: www.canon.es

Videoproyector portátil Sanyo

Otra forma de disfrutar del vídeo



Los videoproyectores eran hasta hace poco aparatos enormes que, por su precio, lo normal era que sólo los viéramos en pubs o discotecas.

Ahora Sanyo nos ofrece un modelo con un tamaño tan ajustado como su precio. Con él podremos disfrutar de nuestra colección de películas de vídeo, pero no en la pantalla de la televisión, sino proyectándolas en una pantalla blanca o en una pared.

Mod.: PLC 400P

Más información: www.sanyo.es

HI FI vanguardia de Grundig

Llegará a ser tu mejor amigo

El compacto HiFi que nos ofrece Grundig no sólo resulta una gozada para la vista, gracias a su diseño ultramoderno, sino que representa una nueva experiencia también para el oído de quienes lo disfrutan. Gracias a un revolucionario sistema de sonido patentado por Grundig, el "Space Fidelity", nos ofrece un sonido absolutamente envolvente sin necesidad de altavoces accesorios, ya que los dos altavoces activos que incorpora emiten ambos canales estereofónicos a la vez, y también vienen con los "subwoofers" incorporados.

Con una potencia de 360 vatios, sintonizador RSD, intercambiador para 3 CDs y cassette con autoreverse, se convierte en un fabuloso equipo integrado que cualquiera de nosotros desearía tener en el salón de su casa.

Mod.: PA6 Grundig

Mas información.: www.grundig.es

COLECCIÓN DE PRIMAVERA-VERANO DE SWATCH

Midiendo el tiempo con estilo propio

Desde hace unos cuantos años, la reconocida compañía suiza Swatch nos viene ofreciendo distintas colecciones de relojes, siempre con las mismas premisas: unos diseños juveniles y atractivos con un precio de lo más asequible.

El catálogo más actual de la marca, que tiene un acuerdo de colaboración con Sega de cara a Internet, incluye la colección de Primavera-Verano del 2000. En ella podemos encontrar unos modelos tan originales, que nos ponen muy difícil poder decidirnos por uno en concreto.

Si visitáis la web oficial de Swatch podéis ver el catálogo íntegro, así como leer otras informaciones interesantes, e incluso entrar en ese club exclusivo de fanáticos de la marca. La dirección que debéis teclear es la siguiente:

Información: www.swatch.com



CONCURSO Guillemot

¿Has visto todos los juegos de carreras que tiene DREAMCAST?

¡Es hora de que te pongas al volante!



La consola más potente del mercado te ofrece los juegos de carreras más veloces. Si quieres vivirlos con toda la intensidad, no dejes escapar la oportunidad que te ofrecemos: ¡Manda tu cupón y podrás ganar uno de los 20 volantes Racing Wheel de Guillemot con licencia Ferrrari que regalamos!



THRUSTMASTER®



CARACTERÍSTICAS:

- Diseño deportivo.
- Incorpora dos palancas y dos pedales analógicos para una aceleración y frenado progresivos.
- Reposamanos ergonómico para una conducción más confortable.
- Ranura para VMS™ o Vibration Pack.
- 4 botones de acción rápida, Pad de 8 direcciones y base de los pedales sólida y antideslizante.
- 2 palancas digitales de cambio de marchas, ideales para cualquier estilo de juego de carreras.

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Dreamcast. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso Guillemot (Dreamcast)"

2.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán VEINTE y sus remitentes ganarán un Volante RACING WHEEL para DC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Junio hasta el 27 de Julio de 2000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 28 de Julio de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Septiembre de la revista Dreamcast.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: GUILLEMOT y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN (DREAMCAST)

Nombre y Apellidos:

Dirección:

Localidad: Provincia:

C.Postal: Teléfono:

e-mail: Edad:

○ No deseo recibir información de Guillemot



CONCIERTO

Doctor Music Festival

Los días 21, 22 y 23 de Julio tenéis una cita con uno de los festivales más prestigiosos de toda Europa. El lugar en el que se va celebrar se llama La Llanera, en la provincia de Asturias. Todos los que acudáis allí recibiréis una gran bienvenida en forma de 1.200.000 watios de luz y 225.000 watios de potencia de sonido, en unas instalaciones que ocupan ochenta hectáreas, equivalente a cien campos de fútbol.

Si os gusta la idea, sólo necesitáis la mochila y muchas ganas de pasároslo bien disfrutando en directo de los mejores grupos del momento.

COMO CONSEGUIRLAS

Entradas

La forma más cómoda y rápida de adquirir abonos con derecho a acampada y aparcamiento es a traves de Internet:

➧ **www.doctormusic.com/dmf2000**



El precio del abono para los tres días es de 17.200 ptas., aunque hay un descuento para tarjetas joven. También las podéis comprar en las propias taquillas del festival, o en las mejores tiendas de discos de toda España.

¡YA ESTAMOS DENTRO!

El festival

El "Doc" es la moneda oficial del Doctor Music Festival, y con ella podréis comprar todo lo que necesitéis. Dentro del recinto habrá varios puntos en los que se cambiarán pesetas por Doc's (sabed que 1 Doc = 125 ptas). Como en años anteriores, comida y bebida se venderán a precios razonables.



Dentro habrá cuatro escenarios para garantizar la diversión. Además, también podréis practicar muchas otras actividades, para no aburriros ni un solo minuto.

TODAS LAS ACTUACIONES

Artistas

Esta edición del "Doctor Music" contará con las actuaciones confirmadas de todos los grupos que a continuación os detallamos. Hay cantidad y calidad para todos los gustos.



Adam Freeland (dj), Ani Difranco, Australian Blonde, Beck, Beetle Judge, Bloodhound Gang, Chumbawamba, Els Comediants, David Holmes (dj), Dover, Dream Theater, Fangoria, Fila Brazillia, Frankie Knuckles, Freak XXI, Gluecifer, Gomez, Gorky's Zygotic Mynci, Groove Armada, Guano Apes, Hamlet, Hefner, Ktulu, La Habitación Roja, La Ruta, La Suite Mosquito, Leftfield, Les Rythmes Digitales, Los Mancos, Lou Reed, Macaco, Madera Rock, Manchild, Manta Ray, M-Clan, Melon Diesel, Memorabilia, Meteosat, Molotov, Muse, Nel Loco y la Banda del Zoco, Neurotics, No Fun At All, Nosotrƒsh, Paul weller, Pet Shop Boys, Pixess, Primus, Priory Of Brion, Rae & Christian, Reef, Rin'er'se, Robert Plant, Rollins Band, Sandy Dillon, Space Cakes, Solo los Solo, Soviet Sister, Stormy Mondays, Susan 6, Tim Love Lee (dj), Tindersticks, Tom Middletoneis Cosmos (dj), Undershakers, Urusei Yatsura, Zebda, Zombi Zu, 7 notas 7 colores.



VAMOS DE VIAJE

Cómo llegar

El festival se va a celebrar en las instalaciones de La Morgal (La Llanera). Para llegar en coche, lo mejor es tomar como destino Oviedo (Asturias), y desde allí queda ya muy cerca la zona del concierto. El tren ofrece una excelente combinación con Oviedo desde Madrid, Barcelona y La Coruña. Tenéis más información en:

➧ **Renfe: 902 24 02 02 www.renfe.es**

Si preferís viajar en avión, Spanair e Iberia tienen varios vuelos diarios a Oviedo:

➧ **Iberia: 902 40 05 00 www.iberia.com**

➧ **Spanair: 902 13 14 15 www.spanair.es**

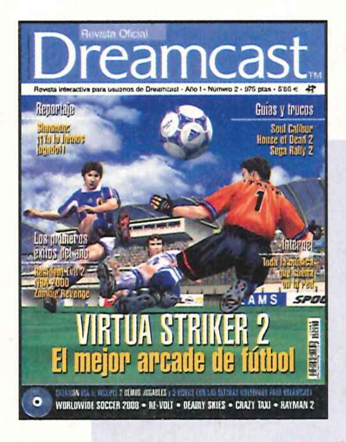
QUE NO FALTE DE NADA

Servicios y alojamiento

"Doctor Music festival" cuenta con todos los servicios que se necesitan para no tener que moverse de la zona de conciertos. Una zona de aparcamiento de 18 hectáreas, otra zona de acampada con capacidad para albergar a todos los asistentes al evento, servicios médicos, supermercado, lavabos y duchas, zona de backstage, sector para la práctica de deportes extremos, y una zona de teatro donde actuarán Els Comediants con su espectáculo "Dimonis".

QUE NO TE FALTE NINGUNO

COLECCIONA LA REVISTA OFICIAL DESDE EL NÚMERO 1



Nº2 FEBRERO

VIRTUA STRIKER 2. Nuevos éxitos: Resident Evil 2, NBA 2000 y Zombie Revenge. Reportaje: Shenmue. Guías y trucos: Soul Calibur, The House of the Dead 2 y Sega Rally 2.

CD: WorldWide Soccer, Re-Volt, Deadly Skies, Crazy Taxi y Rayman 2.



Nº3 MARZO

TOMB RAIDER IV. Novedades: Crazy Taxi, Rayman 2, NBA 2000, Zombie Revenge y MDK 2. Guías y Trucos: Virtua Striker 2 y Soul Calibur.

CD: Rayman 2, Street Fighter Alpha 3, Red Dog, Virtua Striker 2, NBA 2000 y Slave Zero.



Nº4 ABRIL

SOUL REAVER. Primer contacto: Resident Evil: Code Veronica. Especial juegos de coches: V-Rally 2, Sega GT, Metrópolis y Spirit of Speed. Guías y Trucos: Crazy Taxi, Shadow Man y Zombie Revenge.

CD: Soul Reaver, MDK 2, Slave Zero, Metropolis, 4 Wheel Thunder...



Nº5 MAYO

V-RALLY 2. Aventuras de acción: Tomb Raider IV, Soul Reaver y Resident Evil 2. Reportajes: Juegos On-line y Tokyo Game Show. Guías y Trucos: Rayman 2 y Shadow Man.

CD: JUEGO COMPLETO GRATIS: Sega Swirl. Demos jugables de Soul Reaver y Rayman 2.




Nº6 JUNIO

CODE: VERONICA. Previews: Metropolis Street Racer, Tony Hawk´s Skateboarding. Novedades: ChuChu Rocket!, Ecco the Dolphin. Reportajes: Black & White, Juegos de Rol.

CD: V-Rally 2, WWS 2000 Euro Edition, Fur Fighters, 4 Wheel Thunder.
Videos: Ecco y Stars Wars: Pod Racer.
CD 2: DreamKey 1.5

SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y CDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

¡PIDE LOS ARCHIVADORES!



ARCHIVADOR CDs
750 PTAS.

ARCH. REVISTAS
950 PTAS.

OFERTA ESPECIAL
ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR CDs
1.500 PTAS.

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

RECIBE EN CASA LA REVISTA OFICIAL DREAMCAST

Suscríbete

un año

a Revista Oficial Dreamcast™

y consigue un 25% de descuento

12 números

~~11.700~~

por sólo 8.775 Ptas.

ahorrate casi 3.000 Ptas.

Y además

- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en tu casa.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- **Por correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- **Por teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- **Por fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- **Por correo electrónico:** en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO